PC Selección Española de Fútbol

El programa de la Selección Española de Fútbol para ordenadores PC y compatibles

2.995 Pts.

EUROCOPA'96

4 DisquetesHD

- Conviértete en seleccionador nacional
- Haz tu selección entre todos los jugadores de 1ª
- Participa en la Eurocopa'96
- Simulador 4.0 adaptado a los ancheses
- Historia completa de la Eurocopa
- Base de datos de Julio Maldonado
- Programa recomendado RFEF
- Sigue la Eurocopa día a día con Infofútbol

Todo sobre las 16 selecciones y los 352 jugadores, analizados en profundidad por Julio Maldonado

Julio Maldonado

PC-DOS/4MB Compatible

Windows 95/8MB

Requisitos mínimos:
PC386, 4Mb de RAM con 2900 Kb libres de memoria XMS, ratón, disquetera 3,5'HD, Disco duro, VGA, MS DOS 5.0 ó superior.

Recomendado:
486 ó superior, 8Mb de RAM, SVGA (Vesa compatible), Sound-Blaster, Módem.

8 442623 090155 00001

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE DINAMIC MULTIMEDIA

EDITORIAL ..... pág 3
LA DOBLE DE MALDINI ..... pág 4
UNA DÉCADA DE LÍDERES ..... pág 6
1 REQUISITOS DEL SISTEMA ..... pág 8
2 INSTALACION EN EL DISCO DURO ..... pág 8
3 CARGANDO PCSELECCIÓN ..... pág 8
4 PROTECCION POR MANUAL ..... pág 9
5 CONFIGURACION DEL SISTEMA ..... pág 9
6 MANEJO DEL ENTORNO GRAFICO GFX™ ..... pág 9
7 MENU PRINCIPAL ..... pág 9
8 HISTORIA ..... pág 12
9 BASE DE DATOS INTERACTIVA DE LAS 16 SELECCIONES ..... pág 12
10 SEGUIMIENTO DE LA EUROCOPA'96 ..... pág 13
11 PARTIDO DE PREPARACION ..... pág 13
12 EUROCOPA'96 ..... pág 14
13 SELECCIONADOR NACIONAL ..... pág 17
14 INFOFÚTBOL ..... pág 20
15 EL SIMULADOR ..... pág 20
16 CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS ..... pág 32
17 ALGUNOS DATOS DE INTERÉS ..... pág 32
EQUIPO DE DISEÑO ..... pág 33
DUDAS MAS FRECUENTES ..... pág 36
ACTUALIZACIÓN ..... pág 45
SERVICIO DE ASISTENCIA TECNICA ..... pág 40
CONCURSO CAMISETAS ..... pág 42
NOTICIAS DINAM IC ..... pág 44

EUROCOPA'96

Sumario

editorial

Desde que en 1989 viera la luz MICHEL FÚTBOL MASTER ningún proyecto futbolístico de DINAMIC había estado centrado en alguna competición que no fuera la Liga. En aquella ocasión fue la Eurocopa de Alemania de 1988. Hoy es la Eurocopa de Inglaterra. Simple casualidad, aunque este nuevo proyecto promete ser sólo la punta del iceberg.

La Eurocopa ha variado desde la última edición disputada en Suecia, en1992. Para empezar, España no acudió a Suecia (fuimos víctimas de la imparable Francia de Michel Platini) y hubo de contentarse con ver el torneo por televisión, cosa que no sucederá en Inglaterra. Y además, porque el propio torneo ha cambiado pasando de 8 a 16 selecciones participantes, algo que le brinda la categoría de súper-competición ya que alberga a las que son, sin duda, las mayores potencias del fútbol continental.

Con todos estos ingredientes hacer un programa de la Eurocopa se convertía en un gran reto, y más tras firmar un acuerdo de colaboración con la Real Federación Española de Fútbol. El atractivo del torneo en sí sumado al potencial de nuestra selección hacen de PC SELECCIÓN ESPAÑOLA un programa de gran atractivo para el que, además, no se han escatimado esfuerzos en ningún sentido. En primer lugar, en la parte de información, cuyo valor es difícilmente calculable. 16 selecciones del más alto nivel significan 352 jugadores y 16 seleccionadores, los cuáles han sido analizados en profundidad, hasta el último detalle. Aquel que se entretenga en reunir todas las revistas de fútbol del continente, todos los "especiales Eurocopa" y todos los periódicos deportivos de cada país, tras tan ardua tarea comprobará que no ha conseguido ni la décima parte de lo que ofrece la base de datos de PCFÚTBOL SELECCIÓN ESPAÑOLA. Ahí es donde reside el valor de una "enciclopedia" como la que ofrecemos: sabe aunar cada anuario de cada país con los mejores libros de fútbol europeos, con el profundo conocimiento de Julio Maldonado y con el repaso de cintas de vídeo donde encontrar a los jugadores menos conocidos. Por eso de cada jugador se puede saber todo. Absolutamente todo. En segundo lugar, la historia, recopilada cuidadosamente desde la primera edición de la Eurocopa, en 1960. Todos los partidos (incluidas las fases de clasificación), los resultados, los goleadores y de las fases finales incluso las alineaciones de cada encuentro, hasta 1992. Un verdadero privilegio para los amantes de los datos y la estadística. En tercer lugar, la posibilidad de ser seleccionador nacional. En España somos un total de 40 millones de seleccionadores, aunque sólo con PCSELECCIÓN ESPAÑOLA uno puede ponerse el chándal de verdad. Convocar a cualquier jugador español de toda la Primera División, decidir partidos de preparación, hace la alineación, preparar la táctica. Todo se ha tenido en cuenta. En cuarto lugar, el simulador 4.0, el mejor desarrollado en España hasta la fecha y adaptado para la ocasión a los campos ingleses. El que sabe de fútbol sabe que los campos ingleses son otra cosa: el público pegado a la línea de banda, grandes columnas en graderíos de poca altura, la ciudad viéndose por las esquinas del estadio.

Y en quinto y último lugar, porque vosotros lo habéis pedido. Miles de sugerencias recibidas en Dinamic dejaban claro que demandabais la posibilidad de ser seleccionadores. Ahora se ha hecho realidad eso y otras muchas cosas con este programa, por lo que sólo nos queda despedirnos hasta PCFÚTBOL 5.0 y, por qué no, emplazarnos también para Francia 1998. Allí se jugará un mundial y Dinamic no faltará a la cita.

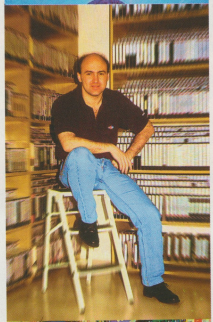
Ante ustedes el mayor
arsenal de información
sobre la Eurocopa'96

Fotbal Sport Special 95/96" es el anuario futbolístico de la República Checa. Se puede encontrar en Praga. En Zurich o Berna se puede adquirir el "Fussball 95/96", de Thorsten Kaletsch, biblia del fútbol suizo. En Copenhage el "Dansk Superfodbold", que estruja el fútbol danés al máximo. En Holanda el "Voetbal international special", en Francia el especial de ONZE de principio de temporada, en Italia el "Annuario del calcio mondiale 95/96", en España el especial "Don Balón", en Escocia el "Tartan special Scottish football review", y en Alemania el "Bundesliga Spieler 95" o el "Sport magazine Kicker Sonderheft 95/96". Ahora usted los tiene todos.

Porque PC SELECCIÓN ESPAÑOLA EUROCOPA 96 ha estrujado, exprimido, buceado en cada uno de estos anuarios para ofrecer una base de datos de la Eurocopa sin igual. Por eso la Eurocopa ya ha dejado de tener secretos. Una simple tecla y sabrá que el danés Helveg juega en el Udinese de lateral izquierdo y en la selección de lateral derecho. Todos los detalles, todas las anécdotas. Por ejemplo, que un médico del Bayern de Munich, Hans Wilhelm Muller Wolfhart, dijo en su día de Stefan Reuter que es el atleta futbolista más completo que jamás había visto. Reuter y todos los alemanes son analizados al detalle. También descubrimos quiénes pueden ser las revelaciones. El danés Laursen, el francés Zidane, el checo Smicr, el danés Nielsen, el portugués Fernando Mendes. Son todos jugadores que aquí descubrimos. El esfuerzo ha sido grande pero la recompensa también lo es. No hay mejor forma para aprender de fútbol.

"Análisis táctico, técnico y biografía. Cada detalle, analizado con el rigor que da la documentación y con el cariño que da la pasión"

Que Pascal Olmeta se durmió en el autobús que conducía al Olimpique de Marsella hasta Munich para conquistar poco después la Copa de Europa frente al Milán. Que Kozniku y Boksic formaron la pareja ofensiva del Hajduk



Split campeón de Copa en Yugoslavia en 1991. Que el checo Suchoparek perdió la capitanía del Slavia de Praga tras una expulsión en un derby ante el Sparta. Una tecla y conocerá a la perfección a Karel Poborsky, e incluso que sus compañeros le llaman Steve, por el parecido de su apellido al del esquiador canadiense Steve Podborsky. Otro golpe de tecla y a desmenuzar cada jugador de cada selección. Análisis táctico, técnico y su biografía. Cada detalle, analizado con el rigor que da la documentación y con el cariño que da la pasión. A ver. ¿Sabía que el escocés Paul McStay es el segundo jugador más joven que ha vestido la camiseta de la selección? Lo hizo con 17 años, y sólo le supera Dennis Law. ¿Que el hoy técnico del Manchester United, Alex Ferguson, dejó a Ally McCoist fuera del mundial de 1986? Eso y todo sobre McCoist lo encontrará en su biografía. No, no se puede encontrar en el mundo un análisis mayor de la Eurocopa 96. Para ello no sólo hemos utilizado los anuarios antes citados. Mucho más. World Soccer, ONZE MONDIAL, Shoot, Match, 90 minutes, Guerin Sportivo, Don Balón, Kickers y una interminable serie de libros que, como dato, les diré que resulta imposible encontrarlos en cualquier librería especializada de nuestro país.

"No, no se puede encontrar en el mundo un análisis mayor de la Eurocopa 96."

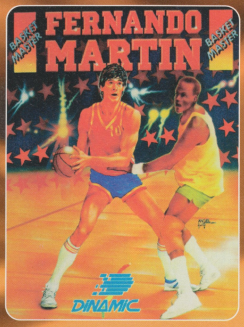
Y para el análisis técnico vídeos y vídeos. Yo mismo, Gabriel Ruiz y Óscar García nos hemos dejado las pestañas viendo partidos y partidos. Con el bolígrafo y el bloc de notas para que nada se escape. La gira de la selección danesa sub-23 por Canadá y Sudamérica para poder analizar a ese suplente que está por debutar en la absoluta pero ha sido convocado. Un partido del Fenerbahce para ver a Hogh, si juega en una posición distinta. Un Spartak-Dinamo de Moscú para ver a Kovtun, que en la selección juega poco. El último amistoso entre Croacia e Israel, o entre la República checa y Turquía. Todo. Para que ustedes tengan una información exacta de la Eurocopa 96. Por cierto, ¿sabían que el flequillo que luce el portero búlgaro Borislav Mihajlov se lo implantó de forma artificial cuando jugaba en el Molhouse francés? Es el mismo portero calvo del mundial 86. Lo hemos descubierto para ustedes en una de tantas horas pasadas uno de tantos días desde el inicio de este trabajo que ahora tiene en sus manos. Que lo disfruten. Ah¡ Finlandia, Hungría, Suecia, Bélgica, Eslovaquia, Noruega y Malta no van a la Eurocopa, pero ya tenemos preparados el Jalkapallokirja 96, el Futball 96, el Svensk Elit Fotboll, , el Voetbal magazine, el Futbal Obrazkovy, el Nordens Fotball y el anuario del fútbol maltés 95/96, por si acaso.

Para la próxima.

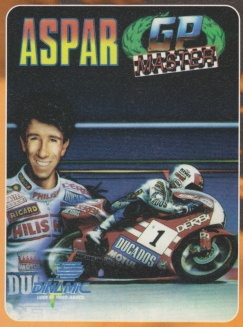
Julio Maldonado

Una década

Hace exactamente 10 años que DINAMIC MULTIMEDIA firmó el primer contrato de colaboración con una estrella del deporte, algo que ninguna empresa española de software había hecho nunca antes y que en los años siguientes fue muy imitado. Se cumple, por tanto, una década de fichajes sonados, una década en la que las más grandes estrellas del deporte han estampado su firma por el equipo de Dinamic. Líderes del deporte que han conformado un equipo líder. Un auténtico equipazo.



1988

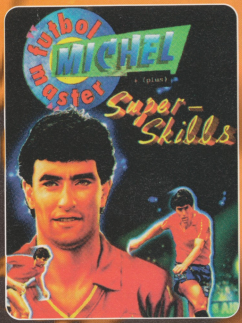


El primero fue en 1986. Fernando Martín, al que la Liga ACB se le quedaba pequeña por su calidad y su fuerza, se convirtió en el primer jugador español en ingresar en la NBA, concretamente en los Trail Blazers de Portland. El proyecto: Fernando Martín Basket Master, el primer simulador de baloncesto realizado en España y el primer título de la saga "Master", que en los años siguientes depararía bastantes sorpresas más a los "adictos" de los simuladores deportivos. El juego fue un éxito rotundo de crítica y ventas y supuso el primer antecedente de lo que se convertiría en una línea de acción para DINAMIC en los años posteriores.

1986

El siguiente fue, en octubre de 1988, Jorge Martínez "Aspar", nuestro campeonísimo en las cilindradas pequeñas a finales de los 80. Cada domingo era una exhibición y una victoria memorable. Cada año, un título mundial más al bolsillo. Y el proyecto, ASPAR GP MASTER, otro bombazo de ventas con presentación incluida a la prensa en un lujoso hotel madrileño. Sin duda todo un acontecimiento en el recién nacido mundo del software de entretenimiento.

de líderes

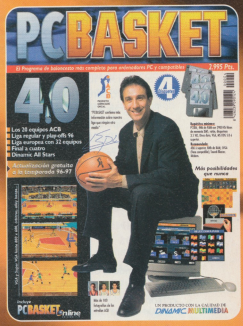


1989. Le toca el turno a la primera estrella del fútbol. Líder del Real Madrid y, por entonces, también de la Selección Española, José Miguel González Martín Del Campo, MICHEL, nos desbordaba en nuestras oficinas con su simpatía y con la visita de Ricardo Gallego y Rafa Gordillo, que le acompañaron el día de la firma del contrato. Y todo para otro de los más recordados éxitos de DINAMIC: Michel Fútbol Master, un completísimo simulador que innovaba punto por punto todo lo conocido hasta ese momento y que se centraba en la Eurocopa de 1988, disputada en Alemania.

1989

1993

1993 fue otro de los años clave para DINAMIC en la línea iniciada siete antes. Era el año en que Michael Robinson iniciaba su colaboración con un programa-símbolo como es PCFÚTBOL. De su calidad en los comentarios, de su simpatía y de su imagen se ha derivado buena parte de la aceptación del producto. Una relación que en DINAMIC esperamos se prolongue lo más posible en el tiempo.



Y para no bajar el listón en PCBasket había que buscar al mejor. La elección era clara y se fortalecía en las inmejorables relaciones del jugador con DINAMIC desde tiempo atrás. EPI es ya la nueva bandera de PCBASKET, la sólida base en la que se apoyará el proyecto en los próximos años. Y es, además, el penúltimo eslabón de una cadena que empezó en 1986 y que promete no parar.

1996

1.- REQUISITOS DEL SISTEMA

PC SELECCIÓN ESPAÑOLA requiere:

- Ordenador PC con procesador 386 ó superior.
- 486 ó superior recomendado.
- 4 Mb de memoria RAM (8 Mb recomendados).
- 8 Mb en windows 95
- 500 K de memoria RAM convencional
- 2.900 K de memoria extendida (XMS)
- Disquetera de 3,5 pulgadas y alta densidad.(1.44MB).
- Disco duro con al menos 20 MB libres.
- Tarjeta gráfica VGA o superior.
- Sistema operativo DOS 5.0 ó superior.
- Tarjeta de sonido Sound-Blaster o compatible recomendada.

2 .- INSTALACIÓN

2.1 .- INSTALACIÓN EN MS-DOS

1.- Enciende el ordenador y espera a que arranque el sistema operativo y aparezca el cursor C : >

2.- Introduce el disquete 1 ó el CD-ROM de PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL en la unidad lectora correspondiente.

3.- Selecciona el cursor A:> , D:> etc. dependiendo del nombre que tengas asignado a la unidad lectora; para ello debes teclear A: o D: desde el cursor en C:> y pulsar ENTER.

4.- Desde el cursor en A: o D: teclea:
INSTALAR ...y pulsa **ENTER**

Aparecerá la pantalla del Instalador de PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL.

5.-INSTALADOR PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL

Selecciona la opción instalar; una barra indica la evolución del proceso y nos informa cuando está completado con éxito.

Por defecto, PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL queda instalado en el disco duro, unidad C, y en el directorio PCSEL96. Si quieres elegir otra unidad de disco duro, por ejemplo la F, u otro directorio o subdirectorio, deberás seleccionar las opciones CAMBIAR UNIDAD o CAMBIAR DIRECTORIO y teclear la nueva unidad o el nuevo directorio respectivamente.

IMPORTANTE: el directorio abierto tras la instalación es PCSEL96, sin espacio entre PCSEL y 96. Si instalas el programa en un directorio distinto a PCSEL96, cuando quieras cargarlo desde ese directorio debes seguir las instrucciones de carga que aparecen a continuación sustituyendo PCSEL96 por el nombre del directorio que hayas utilizado.

En el caso de que estés instalando la versión CD-ROM de PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL tendrás dos opciones de instalación:

- Parcial : sólo requiere 3Mb de espacio en disco duro y accede al CD-ROM para leer el resto del programa.
- Completa: requiere 20Mb de espacio libre en disco y no necesita volver a leer del CD-ROM.

Nota: En discos duros de alta capacidad, debido al tamaño de los sectores, es posible que el requerimiento de espacio libre sea mayor: 22Mb aproximadamente.

El instalador de PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL nos informa mediante mensajes en la pantalla de cualquier error que se pudiera producir en el proceso. Si tienes cualquier problema a la hora de instalar PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL consulta la Guía de Asistencia Técnica (Pág 36) del manual.

2.1 .- INSTALACIÓN EN WINDOWS 95

2.1 .1.- INSTALACIÓN DESDE DISQUETES

Haz doble click sobre el icono Mi PC , a continuación sobre el de Disco 3.5 y finalmente sobre el de Instalar. Se abrirá la ventana del instalador. A partir de ese momento sigue las instrucciones de la instalación MS-DOS desde el punto 5.

2.1 .2.- INSTALACIÓN DESDE CD-ROM

Al introducir el CD-ROM en la unidad, si todavía no has instalado PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL, se abrirá la ventana del instalador. A partir de ese momento sigue las instrucciones de la instalación MS-DOS desde el punto 5.

Si esto no sucediera haz doble click sobre el icono Mi PC , a continuación sobre el de CD-ROM y finalmente sobre el de Instalar. A partir de ese momento sigue las instrucciones de la instalación MS-DOS desde el punto 5.

3.- CARGANDO PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL

3.1 CARGA DESDE MS-DOS

Para cargar PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL una vez instalado en el disco duro debes ir al directorio PCSEL96, para lo cual teclea:

CD PCSEL96 ...y pulsa **ENTER**

Una vez en el directorio PCSEL96 teclea:

PCSEL96 ...y pulsa **ENTER**

El programa se carga automáticamente apareciendo el menú de la protección por manual.

3.2 CARGA DESDE WINDOWS 95

Si has instalado PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL en Windows 95 se creará una carpeta dentro del menú de programas con el icono PC Selección Euro´96. Selecciona el menú de INICIO:PROGRAMAS y el icono PC Selección Euro´96. El programa se carga automáticamente apareciendo el menú de la protección por manual.

Si la instalación ha sido parcial en CD-ROM bastará con que introduzcas el CD-ROM de PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL en el lector para que el programa se inicie automáticamente y te pregunte si quieres REINSTALAR o EJECUTAR. Si por alguna razón esto no fuera así, sigue la secuencia de inicio explicada en el párrafo anterior.

PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL nos informa mediante mensajes en la pantalla de cualquier error que se pudiera producir en el proceso. Si tienes cualquier problema a la hora de cargar PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL consulta la Guía de Asistencia Técnica (Pág 36) del manual.

4.- PROTECCIÓN POR MANUAL

Antes de comenzar, el programa te pregunta por la bandera que aparece en una posición determinada de los cuadros que hay al pie de algunas de las páginas de la revista. Selecciona el escudo en la pantalla del ordenador y entra en el programa.

5.- CONFIGURACIÓN

5.1.- CONFIGURACIÓN DE SONIDO

Desde el menú principal de PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL podemos acceder a la pantalla de configuración de sonido. Dispones de las siguientes posibilidades:

1.- Con o sin música en tarjetas Sound Blaster.

2.- Con o sin efectos en tarjetas Sound Blaster.

3.- Elección de los puertos de la Sound-Blaster.

Si tienes cualquier problema a la hora de configurar PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL consulta la Guía de Asistencia Técnica (Pag 36) del manual.

6.- MANEJO DEL ENTORNO GRAFICO GFX™

PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL incorpora nuestro potente entorno gráfico GFX™ que permite un manejo sencillo e intuitivo, incrementando la interactividad entre el programa y el usuario.

6.1-CON RATÓN:

Podrás mover el cursor y seleccionar la opción deseada haciendo click con el botón izquierdo sobre el icono correspondiente.

6.2-CON TECLADO:

6.2.1- Puedes desplazar el cursor en la dirección deseada pulsando simultáneamente la tecla de mayúsculas y la tecla de dirección. Para seleccionar la opción deseada, una vez el cursor esté sobre el icono pulsa la tecla de mayúsculas y ENTER simultáneamente.

Los iconos de dirección se controlan con los cursores.

*6.2.2-*También puedes seleccionar una opción pulsando la tecla de la letra que aparece escrita en amarillo en el icono (en monitores monocromo aparece en un tono distinto que el resto).

En los menús de opciones presiona el número que corresponde

6.3- IMPRESIONES

Toda la información de la base de datos puede ser impresa en papel.

Aparecerá el icono IMPRIMIR en todas las pantallas donde esté disponible esta opción.

Al seleccionar este icono un menú nos permitirá elegir el tipo de impresora:

1 Genéricas
2 Matriciales. (EPSON LX Compatible)
3 Láser. (LASER JET Compatible)
4 Inyección de tinta (DESK JET Compatible)
5 Grabar en disco como fichero Printer. TXT

7.- MENÚ PRINCIPAL

Desde el menú principal puedes acceder a cualquiera de las nueve grandes áreas de PC SELECCIÓN ESPAÑOLA:

7.1.- HISTORIA

En esta sección podrás analizar al detalle todas las eurocopas disputadas a lo largo de la historia, concretamente nueve desde que nació el torneo, en 1960. La información contenida abarca incluso las fases de clasificación, con todos los grupos y todos los resultados, y las fases finales, de las que se detallan incluso las alineaciones de cada partido.

7.2.- BASE DE DATOS INTERACTIVA DE LAS 16 SELECCIONES

Una recopilación de datos histórica. Cientos de horas de consulta de anuarios, libros y revistas y de visionado de vídeos con partidos de las 16 selecciones en liza. Ficha completa de cada uno de los 16 seleccionadores y 352 jugadores con su historial, perfil, características, anécdotas… Información sobre cada país, sobre cada federación y sobre cada selección, con su palmarés completo. Y por último, todo sobre cada una de las 8 ciudades sede y sobre los estadios que albergarán los partidos.

7.3.- SEGUIMIENTO DE LA EUROCOPA

Punto del menú que nos permite acceder a los resultados completos de cada selección en la fase de clasificación y a los resultados de la propia fase final de la Eurocopa. Estos últimos podrán obtenerse conectándose a nuestro Centro Servidor de Datos con INFOFÚTBOL (ver punto 14) o mediante un disquette de actualización gratuita (sólo pagando los gastos de envío), que podrás conseguir rellenando el boletín de pedido que encontrarás junto con la tarjeta de usuario registrado, una vez finalizado el torneo.

7.4.- PARTIDO DE PREPARACIÓN

No hay seleccionador que se precie que acuda a un gran torneo como la Eurocopa sin prepararlo de forma concienzuda. Compenetrar a los hombres y preparar sistemas resulta vital para no ser "atropellado" por los rivales en una cita de tanta tensión. Y para ello, nada mejor que preparar una serie de amistosos preparatorios frente a cualquiera de los 15 rivales más peligrosos del continente.

7.5.- EUROCOPA 96

Elige cualquiera de las 16 selecciones y disponte a prepararla de cara a la Eurocopa. Planifica amistosos, decide la alineación, diseña las tácticas necesarias… Todas las prerrogativas de un auténtico entrenador están en tus manos.

Dinamic y Súper Epi presentan PCB

Un año más, PCBasket no falla. Fiel a su cita y cargado de novedades, como siempre, aunque esta vez más fuertes que nunca:

■ Súper Epi: el más grande jugador de la historia del baloncesto español forma ya parte de nuestro equipo. Es la unión de dos números uno.

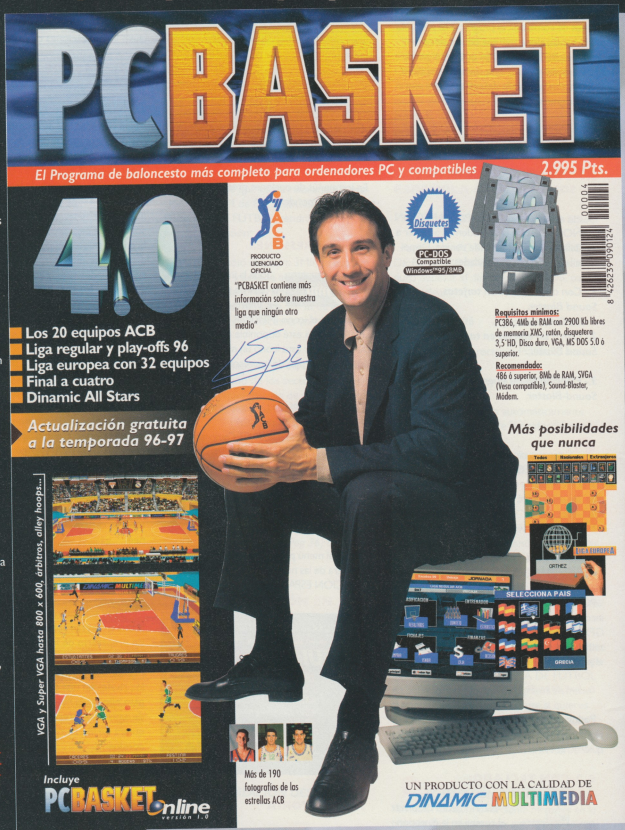
■ PCBasket on-line: conecta tu módem y juega una partida o intercambia mensajes con cualquier persona en cualquier punto de España. PCBasket ya ha entrado de lleno en el futuro.

■ Liga Europea, pases por la espalda, nuevos mates, alley-hoops, ábitros, tres nuevos tamaños de cancha en el simulador, más de 200 animaciones nuevas, una base de datos potenciada…

■ …y para el final, la última sorpresa: el disco de actualización a la temporada 96/97 totalmente gratis, que se enviará a todos los usuarios registrados. Ahora ya sabes las novedades.

¿Has mirado el precio?

Ya a la venta
en quioscos, librerías, grandes almacenes y tiendas de informática



ASKET 4.0. Empieza el espectáculo.

La base de datos de la liga ACB que usan los profesionales de la información

- Los 20 equipos ACB
- Liga regular y play-offs 96
- Liga europea con 32 equipos
- Final a cuatro

Con todos los datos que puedas imaginar sobre cada club, cada entrenador y cada jugador. Perfiles, historiales, fotos, estadísticas de los 13 años ACB y estadísticas comparadas. Todo interactivo e imprimible en cualquier momento. Nadie da más.

PCBASKET 4.0 incorpora 100 novedades para que tengas más posibilidades que nunca

Liga europea con liguilla y final a cuatro

Réplica exacta del más prestigioso torneo de clubes del mundo fuera de la NBA. Más de 30 equipos europeos, los más fuertes del continente, sorteo, liga con dos grupos de 8 equipos y Final a Cuatro.

Panathinaikos, Olympiakos, Buckler, Cibona, Partizán, Orthez, Limoges

Más de 200 nuevas animaciones

Mates con giro en el aire, mates hacia atrás y a una mano, alleyhoops, pases por la espalda, árbitros… Para que en el simulador PCBASKET no falte ni una sola jugada de las que puedes ver en una cancha ACB. Ni una.

Disponible en cuatro disquetes o en CD-ROM

Por sólo: **2.995** Pts.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE **DINAMIC MULTIMEDIA**

7.6.- SELECCIONADOR NACIONAL

El sueño de cualquier aficionado al fútbol: poder ser el seleccionador nacional. Para ello hemos puesto a tu disposición a todos los jugadores nacionales de la Primera División española. Para que elijas a los 22 que en tu opinión mejor nos van a representar en la Eurocopa. El único problema será a quién echarle la culpa si no ganas…

7.7.- INFOFÚTBOL

La revolución en los medios de comunicación también está albergada en PC SELECCIÓN ESPAÑOLA. Para aquellos poseedores de un módem, desde el pasado 15 de diciembre de 1995 existe otra alternativa: la posibilidad de recibir toda la actualidad del fútbol mundial según se produce, sin esperar al informativo ni al periódico del día siguiente. Todo un privilegio sólo para elegidos.

8. HISTORIA

Nada más acceder tendrás ante ti la fase de clasificación de la Eurocopa de 1992, disputada en Suecia. Si se desea consultar los datos de ediciones anteriores, en la parte superior de la pantalla pueden encontrarse unos botones para acceder a las ediciones del 60, 64, 68, 72, 76, 80, 84, 88 y 92.

La pantalla inicial nos presenta la clasificación a la Eurocopa 92 con todos los grupos y, en la parte inferior derecha de la pantalla, los resultados de todos los partidos del grupo 1, espacio en el que se mostrarán los resultados de cada grupo sólo con pinchar sobre éste.

Para consultar los datos sobre la fase final está habilitada la flecha que hay en la parte derecha de la cinta "Fase de Clasificación". Al hacerlo veremos la primera ronda, con los dos grupos en la parte izquierda, la clasificación final de ambos y los resultados de los partidos en la parte derecha. Abajo, a la izquierda, hay un espacio reservado para las alineaciones de cada partido que seleccionemos, y en la derecha datos sobre el partido como estadio en el que se jugó, fecha, ciudad, árbitro y autores de los goles.

Al pulsar otra vez sobre la flecha se accede a los datos sobre las semifinales y la final con la posibilidad, al igual que en la primera ronda, de ver todos los datos posibles sobre cada partido.

Atención: el modelo de Eurocopa descrito, basado en la edición de 1992, tendrá el mismo funcionamiento al consultar los torneos de 1988, 1984 y 1980. En ediciones anteriores el funcionamiento de la competición era distinto según los siguientes modelos:

-1960: en aquellos años la Eurocopa era bien distinta a como la conocemos ahora. No existía fase de clasificación y fase final propiamente dichas, como ahora. Los equipos jugaban eliminatorias a doble partido en sus países hasta semifinales, en las que se unificaba la competición en un mismo país. La Eurocopa de 1960 consta de una ronda preliminar con 2 equipos, primera ronda con 16, cuartos de final, semifinales, final y tercer y cuarto puesto. A partir de semifinales todos los partidos se jugaban en un mismo país.

-1964: primera y segunda ronda, cuartos, semifinales, tercer y cuarto puesto y final.

-1968: se inaugura la base de clasificación como hoy la conocemos si bien no daba paso a una fase final. Clasificaba para cuartos, que seguían disputando cada equipo en su país con eliminatorias de ida y vuelta. Semifinales, tercer y cuarto puesto y final no cambiaron el formato.

-1972 y 76: su funcionamiento es exactamente igual que la Eurocopa 1968.

-1980: fase de clasificación con grupos y fase final en un mismo país: dos grupos de 4 con acceso directo a la final, sin semifinales.

- 84, 88: fase de clasificación con grupos y fase final en un mismo país, la cual se compone por dos grupos de cuatro selecciones cada uno. Semifinales y final, sin partido por el tercer puesto.

9. BASE DE DATOS INTERACTIVA DE LAS 16 SELECCIONES

La base de datos interactiva contiene información exhaustiva de las 16 selecciones nacionales que acuden a la Eurocopa 96. El control se realiza mediante ratón ó teclado y la presentación es totalmente gráfica.

PANTALLA DE SELECCIÓN.

Por selecciones

Aparece en la parte izquierda de la pantalla un mapa de Europa con las banderas de los países clasificados para la Eurocopa. Al seleccionar cualquiera de ellos pasamos a la pantalla de presentación de cada selección.

Por protagonistas

En la parte derecha de la pantalla, abajo, selecciona entre jugadores o seleccionadores y, a continuación, la letra por la que comienza el primer apellido del protagonista deseado. Aparece un listado alfabético donde puedes seleccionar al protagonista elegido. También tendrás la opción "sedes", que te dará paso al estudio de cada sede de las que acogerán los partidos de la Eurocopa.

PAÍS

Presenta los datos generales de cada país y de su federación nacional: número de clubes, jugadores, entrenadores y árbitros afiliados, la población total, el área en kms cuadrados, la capital, el nombre completo de la Federación, el año de fundación, el nombre del presidente y la dirección de ésta. También podrá verse la bandera del país, el escudo oficial de la federación y una foto del equipo.

Desde esta pantalla podemos seleccionar entre la lista de jugadores convocados y el palmarés.

PLANTILLA

Presenta gráficamente los datos del seleccionador y el análisis de los jugadores que componen la lista de 22 convocados. Las fichas pueden ser impresas en papel.

SELECCION ESPAÑOLA
SELECCIONADOR
LOS JUGADORES
Javier CLEMENTE Lázaro
INFORMACION
Nacido el 16 de marzo de 1950 en Barcelona.
Su carrera futbolística está marcada por su actividad como entrenador, con el que ha logrado grandes éxitos (campeonato de España, Copa del Rey, Copa de la Liga, Copa de la UEFA, Copa de Europa de Campeones, Mundial Sub-20 y Mundial Sub-17 entre otros).
Su carrera como futbolista, fue otra cosa, de la cintura ó, Pamos ventajas a Cruyff, Pedrín, Rexach, Marcelino, Quique y, ¡¡¡

Aparece la relación de jugadores, indicando en un pequeño campo de fútbol, a la derecha del nombre, el rol que ocupa sobre el terreno de juego.

El seleccionador también dispone de una ficha con todos sus datos incluido un texto ilustrativo que profundiza en su historial, palmarés y sistemas de juego más habituales.

LAS FICHAS GRÁFICAS

Seleccionar cualquier jugador da acceso a una ficha gráfica con todos sus datos: nombre completo, fecha y lugar de nacimiento, edad, club al que pertenece, número de veces internacional, etc.

Se dispone también de una ventana de texto con información completa sobre las características técnicas y los datos biográficos y personales del jugador. El cuadro de estadística que aparece debajo del texto (y que se llena de datos con la actualización) nos indica, jornada a jornada de la Eurocopa, si el jugador ha sido alta o baja, los minutos que ha jugado, goles que ha marcado, lesiones y tarjetas, tanto amarillas como rojas.

PALMARÉS

Presenta los datos pormenorizados de todas las participaciones de cada selección en los grandes acontecimientos desde su inicio.

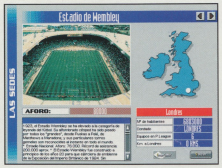
La pantalla se divide en 3 partes: Mundiales (desde Uruguay 1930 hasta USA 94), Eurocopas (desde 1960 hasta 1992) y Olimpiadas (desde Londres 1908 hasta Barcelona 92). La primera columna nos detalla el torneo referido. La segunda, si la selección en cuestión se clasificó para la fase final del evento o no. La tercera especifica en primer lugar el grupo de clasificación en el que participó y, a la derecha de la barra de división, el puesto final que ocupó. La cuarta y última columna sólo mostrará información si la selección tomó parte en la fase final. Si es así, ofrece su clasificación final.

Nota importante: Debido a los cambios políticos acaecidos durante el siglo, los datos de la República Checa pertenecen a Checoslovaquia, los de Rusia a la Unión Soviética y los de Alemania a la antigua Alemania Federal. Asimismo, es importante tener en cuenta que Inglaterra participó como tal en el torneo olímpico de fútbol sólo en las olimpiadas de 1908, 1912 y 1920. A partir de ese momento lo hizo como Gran Bretaña hasta 1960. Entre 1954 y 1992 no participó en el torneo de fútbol.

COMPARATIVAS

El programa permite realizar la comparativa de estos datos con cualquiera de las restantes selecciones. Al hacer "click" sobre el icono "comparar" aparecerá una ventana con las banderas de los otros países: elige entre los 15 candidatos y visualiza en la pantalla los datos comparados.

LAS SEDES



Desde la pantalla inicial de la base de datos, y pinchando sobre el icono "sedes", accederemos a la exhaustiva información que hemos preparado sobre cada ciudad y cada estadio de los que acogerán la Eurocopa. En primer lugar aparecerá Londres y el estadio de Wembley y, pulsando sobre las flechas de la parte superior derecha de la pantalla, accederemos a Birmingham (estadio de Villa Park), Leeds (Elland Road), Newcastle (S. James' Park), Manchester (Old Trafford), Liverpool (Anfield), Sheffield (Hillsborough) y Nottingham (City Ground).

De cada ciudad se ofrecen los datos de número de habitantes, provincia a la que pertenece, distancia de kilómetros hasta Londres y número de equipos en la Premier League. Sobre cada estadio puede verse, en grande, el aforo. El texto de la parte inferior izquierda de la pantalla nos introducirá en la historia y particularidades de la ciudad así como datos sobre el estadio y el club al que pertenece.

10.- SEGUIMIENTO DE LA EUROCOPA 96

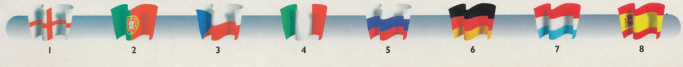
Dividido en dos partes, el seguimiento facilitará información sobre la fase de clasificación para la Eurocopa y sobre la propia fase final de la Eurocopa 96.

La información sobre la fase de clasificación, ya introducida en el programa por defecto, se obtendrá a través de las 15 selecciones que la jugaron: "Así se clasificó…". Como es natural, no existe información sobre la selección inglesa, clasificada de oficio en su calidad de país organizador.

Los datos sobre la fase final (resultados, alineaciones de cada partido, goleadores, clasificaciones de los grupos…) podrán obtenerse conectándose a nuestro Centro Servidor de Datos con INFOFÚTBOL (ver punto 7) o mediante un disquette de actualización gratuita (sólo pagando los gastos de envío), que podrás conseguir rellenando el boletín de pedido que encontrarás junto con la tarjeta de usuario registrado, una vez finalizado el torneo.

11.- PARTIDO DE PREPARACIÓN

Muy útil para acceder a disputar la Eurocopa con un mínimo de garantías. Ten en cuenta que vas a enfrentarte con España o con la selección que elijas a las 15 selecciones restantes más fuertes de Europa, por lo que conviene programar una serie de amistosos de preparación.



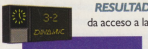
Al acceder a "Partido de preparación" tendrás ante ti las banderas de los posibles rivales. Introduce primero tu nombre, elige rival y… ya sabes: toma buena nota de todo porque en la fase final de la Eurocopa no habrá marcha atrás.

12.- EUROCOPA 96

Es el torneo que te permite elegir a cualquier selección y prepararla para la fase final de la Eurocopa. La lista de convocados es la real si bien en algunos casos no será la definitiva por haberse facilitado ya con PC SELCCIÓN ESPAÑOLA cerrado. Aun así, las listas de las selecciones que no incluyen convocatoria definitiva diferirán mínimamente de las reales.

En "Eurocopa'96" debes tomar las decisiones normales de un técnico. Deberás hacer las alineaciones, los cambios, las tácticas, decidir los marcajes al hombre... Cuentas para ello con un elemento importante: todas tus indicaciones serán seguidas con gran disciplina por los componentes de tu selección.

MENÚ EUROCOPA 96



RESULTADOS: icono que da acceso a la pantalla de clasificación y resultados. De arriba a abajo, los cuatro grupos con el resumen de partidos jugados, ganados, empatados, perdidos, goles a favor, en contra, tarjetas amarillas y rojas.

Para obtener los resultados durante la primera fase de cada selección basta con hacer "click" con el ratón sobre el nombre del país: se abrirá una ventana que mostrará todos los partidos de ese equipo en la primera fase y los resultados si el partido ya se ha jugado.

ALINEACIÓN: de los jugadores que componen la lista de 22 debes elegir un once inicial, quedando los 11 restantes en el banquillo para una posible sustitución. Por defecto encontrarás una alineación en cada selección (la más normal tras observar la fase de clasificación y los últimos amistosos disputados) aunque realizar cambios en ella es muy sencillo: selecciona el jugador a sustituir y, a continuación, el que le sustituye, que ocupará su puesto entre los titulares.

No existe ninguna limitación a la hora de decidir la alineación. Aun así, trata de ser cuidadoso en tus alineaciones y no olvides que no puedes poner a cualquier jugador en cualquier puesto. Si cambias jugadores de su demarcación habitual, estos no jugarán a pleno rendimiento y el equipo se resentirá gravemente. Este hecho es muy importante y lo podrás comprobar por ti mismo. Lo que tampoco hemos olvidado es que existen muchos jugadores polivalentes, a los que si podrás usar en distintas posiciones incluso dentro de las tres líneas (defensa, media y delantera). Si no estás seguro en algún momento consulta la base de datos.

En la parte derecha, sobre un campo de fútbol, podrás ver el rol que desempeñará sobre el terreno de juego. En la parte izquierda, en el listado de la plantilla, verás sus características técnicas valoradas con cinco parámetros entre 0 y 99: velocidad, resistencia, agresividad, calidad y energía, además del parámetro de moral y estado de forma.

La energía estará siempre en 99 hasta el comienzo del partido. La misma pantalla de alineación nos aparece también en el descanso y al pedir algún cambio en el transcurso del partido.

TÁCTICAS: definida la alineación, debes elegir la táctica que creas más adecuada para el rival con el que te vayas a enfrentar. En todos los equipos tienes definida una táctica por defecto (la que emplea el equipo en la realidad) que incluye demarcaciones en defensa y ataque de los jugadores y sus áreas de actuación, pero puedes elegir entre seis predefinidas (3-4-3, 4-4-2, etc..) o puedes diseñarte tu propia táctica y grabarla o cargarla cuando lo creas conveniente.

Crear tu propia táctica es realmente fácil y muy útil dependiendo del rival. Cada jugador está representado en el campo por un círculo (posición defensiva) y por una flecha (posición de ataque), las cuales podrás situar tú mismo en la coordenada que creas más conveniente.

La posición de defensa es la coordenada exacta en la que el jugador se colocará cuando el equipo no esté en posesión del balón y servirá como punto central de todas sus acciones en defensa.

La posición de ataque es la coordenada a la que el jugador se dirige cuando el equipo está en posesión del balón.

Una vez sus posiciones están marcadas, debes definir su área de actuación moviendo los cursores blancos que aparecen en las esquinas de las áreas introducidas por defecto. Los jugadores saltarán al campo con estas indicaciones y las seguirán fielmente. Debes tener en cuenta que cada jugador tiene más calidad en su demarcación y que a áreas más grandes el jugador se cansará más y le será más difícil abarcarlas. Sopesa todos estos datos cuando estés diseñando tus tácticas.

VER RIVAL: he aquí el resultado de tantos y tantos viajes de tus ayudantes antes de la Eurocopa para espiar a los posibles rivales. Los informes elaborados han sido estudiados y puestos a tu disposición, como máximo responsable técnico que eres, en VER RIVAL. Accede a la pantalla y estudia bien la alineación, los parámetros, las posiciones de defensa, las de ataque y las áreas de actuación de tus rivales. Con una información tan valiosa podrás definir bien tu táctica y disponer marcajes individuales o zonales. Todo está en tus manos.

PREDATOR

PIZZI GOLEA CON PREDATOR

¡Y NO ES CASUALIDAD!

TIPOS DE PARTIDO

Una vez tomadas todas las decisiones desde tu puesto de seleccionador, y tras pinchar sobre el icono de "jugar", aparece la pantalla de comienzo de partido. Desde ella podrás elegir la duración del encuentro, el tipo de partido y el tamaño del campo.

Hay 3 tipos de partidos:

1.- Resultado: Para aquellos jugadores que sólo quieren que influyan sus decisiones como entrenador. El ordenador analiza tus decisiones, las características técnicas de los jugadores de ambos equipos, el equipo que actúa como local (ganar a Inglaterra será más difícil que a cualquier otra selección al jugar en casa)... y decide el resultado más probable siempre teniendo en cuenta, y acudiendo al tópico, que en fútbol ya no quedan enemigos pequeños…

2.- Visionado: Ves el partido en la pantalla del ordenador como si fuera una retransmisión de televisión. Esta opción es la que más te acerca al papel de un auténtico entrenador ya que, aparte de retocar la táctica o hacer cambios, tan sólo podrás dar algún que otro grito y… rezar mucho.

3.- Interactivo: Esta opción suma a un partido arcade, donde tu habilidad en el manejo del simulador es la clave, todas las decisiones que hayas tomado como entrenador. Los jugadores serán los que hayas alineado (aunque podrás hacer cambios) y la situación en el campo será la que hayas definido en la pantalla de tácticas.

Tanto en el partido visionado como en el interactivo deberás decidir el tiempo del partido y el tamaño del campo. Recomendamos el campo completo a los jugadores que prefieran disponer de una visión global del partido, y el ampliado a los que crean más en su habilidad sobre el terreno de juego.

MARCAJES AL HOMBRE

Esta opción de PC SELECCIÓN ESPAÑOLA te permite decidir los marcajes al hombre.

Selecciona el jugador de tu once inicial y, a continuación, el jugador rival con el que quieras emparejarlo. A la derecha de la pantalla se visualiza un campo donde puedes ver las áreas y las posiciones de defensa y ataque de los jugadores para tomar las decisiones con toda la información en tus manos. Existen tres áreas de actuación de los marcajes:

España
Bulgaria
1ª RONDA
GRUPO B
España
Pep
BULGARIA
Ilic
EMPAREJAMIENTOS
EUROCOPA '96
Bulgaria
Alexandrov
Trifonov
Jordanov
Hristov
Kostadinov
Yankov
Ivanov
Petrov
Ilkov
Kirilov
Kostadinov
Stoichkov
Iskrenov
Yanev
Ivanov
Ilkov
Kirilov
Kostadinov
Stoichkov
Iskrenov
Yanev
Ivanov
Petr

TARJETAS

Durante el transcurso del encuentro el árbitro podrá sancionar a los jugadores con tarjetas amarillas o rojas. PC SELECCIÓN ESPAÑOLA contempla la expulsión de los jugadores por doble amarilla o roja directa y la sanción de un partido por acumulación de dos amarillas o por expulsión en un partido. Si mantienes en el once inicial a un jugador sancionado el árbitro no le permitirá jugar y tendrás un jugador menos en el campo.

LESIONES

También se pueden producir lesiones de jugadores, tanto en los partidos como en las sesiones de entrenamiento, al igual que sucede en la realidad. En cualquier caso, siempre tendrá más posibilidades de caer lesionado un jugador que reciba una dura entrada en un partido, así como los jugadores que más minutos jueguen durante la Eurocopa. El programa te indica en la pantalla de alineación qué jugador o jugadores tienes lesionados y cuántos días durará su convalecencia.

LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES EN PC SELECCIÓN ESPAÑOLA

Los roles

Cada jugador en PCSEF96 tiene asignado un rol que determinará su comportamiento sobre el terreno de juego ajustándolo a la realidad. Por esta razón ya no sólo será contraproducente poner a un delantero a defender, sino que también lo será poner a un lateral como central o a un interior derecho como interior izquierdo.

Pero es también importante advertir que los jugadores se resienten en su rendimiento más o menos en función de la labor que se les encomiende: no es lo mismo poner a un lateral derecho como interior diestro (puestos con algunas similitudes), que a un extremo izquierdo como central por la derecha, puestos que nada tienen que ver y que harían al jugador bajar muy severamente en su rendimiento.

En consecuencia, será muy importante que conozcas bien las cualidades de todos los jugadores que compongan tu lista ya que a lo largo de la Eurocopa habrá, seguro, lesiones y sanciones.

Los roles existentes son los que se detallan a continuación:

1. Portero
2. Lateral derecho.
3. Lateral izquierdo.
4. Libero.
5. Central por la izquierda.
6. Central por la derecha.
7. Centrocampista exterior diestro.
8. Centrocampista interior diestro.
9. Delantero centro.
10. Medio centro organizador.
11. Centrocampista exterior zurdo.
12. Extremo derecho.
13. Media punta por el centro.
14. Extremo izquierdo.
15. Centrocampista organizador defensivo.
16. Media punta diestro.
17. Media punta zurdo.
18. Centrocampista interior zurdo.

Todos los jugadores que componen PCSEF96 tienen, al menos, un rol asignado que se corresponde con sus características reales de juego. Aun así, los jugadores que en la realidad son polivalentes y se adaptan a varias posiciones en PCSEF96 también lo son, por lo que podrás utilizarlos con distintas misiones sin que eso afecte a su juego.

Los parámetros de Estado de forma y Moral

El estado de forma aumentará con la disputa de partidos. Empezando la Eurocopa con un nivel medio-alto en todos los jugadores (de 70 a 75 sobre 99), a partir del primer partido irá aumentando o disminuyendo según la participación de cada jugador en el equipo y según las lesiones que sufra. Si un jugador actúa con regularidad, en el último tramo de la Eurocopa (semifinales y final) alcanzará su estado de forma óptimo. Si juega muy poco o no juega lo irá perdiendo y cuando le necesites estará muy por debajo del nivel de sus compañeros. Esto hace que debas estar pendiente porque en partidos decisivos puedes necesitar a algún jugador no muy habitual en tus alineaciones.

Las lesiones hacen perder a tus jugadores la forma más rápidamente ya que no sólo les impide jugar, sino también entrenar, lo cual les hace perder el ritmo mucho más rápido.

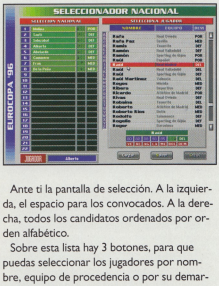
La moral depende de más factores. Además de la participación en el equipo, que contribuye a que el jugador esté más o menos animado, la moral estará en relación directa con los resultados de la selección, con los cambios de demarcación que sufra y con los goles que marque. Todas estas condiciones influirán de forma directa al jugador, que comenzará siempre la Eurocopa con la moral al máximo (entre 90 y 99).

Por tanto, estos dos parámetros son de capital importancia para el buen funcionamiento de la selección. Un jugador bajo de moral o de forma física rendirá muy por debajo de sus posibilidades. Y si alguno tiene muy bajos los dos, su capacidad sobre el césped será casi nula (al igual que sucede en la realidad). Por ello debes procurar no descuidarlos si pretendes ganar la Eurocopa.

13. SELECCIONADOR NACIONAL

¿Cuántas veces te has sorprendido a ti mismo pensando una lista de convocados para la Selección Española? ¿Cuántas veces has pensado: "pero cómo puede el seleccionador llevar a este y dejarse a aquel"?

Pues eso ya se acabó. Ponte a los mandos de PC SELECCIÓN ESPAÑOLA, entra en "Seleccionador Nacional" y no te prives de nada. Tienes a todos los jugadores nacionales de Primera División a tu disposición y esta vez la lista la haces sólo tú.



Ante ti la pantalla de selección. A la izquierda, el espacio para los convocados. A la derecha, todos los candidatos ordenados por orden alfabético.

Sobre esta lista hay 3 botones, para que puedas seleccionar los jugadores por nombre, equipo de procedencia o por su demarcación.

La línea central con el abecedario te ayudará buscar el jugador a convocar por la inicial de su nombre "de guerra".

Según vayas pinchando sobre los nombres de los jugadores, estos se irán colocando en la parte izquierda y se les irá asignando el dorsal que tengan al lado. Para que tengas toda la información posible, al pasar el cursor del ratón sobre los nombres podrás ver, debajo del listado, los datos de rol (en un pequeño campo de fútbol), la demarcación (portero, defensa, medio o delantero) y sus parámetros de velocidad, resistencia, agresividad y calidad.

Una vez elegidos los 22, pulsa "seguir" y disponte a jugar la Eurocopa aunque teniendo en cuenta algo muy importante: si fallas ya no podrás echar la culpa a nadie.

La diferencia entre el aficionado y el apasionado

El concepto de simulador-enciclopedia fue inaugurado por Dinamic en la base de datos de PCFútbol. Y aplicado a la liga italiana se llama PCCALCIO. Porque nadie en nuestro país sabe más que el periodista Julio Maldonado sobre el fútbol italiano. Y en su base de datos te lo cuenta todo sobre todos. Clubes, entrenadores y jugadores, los mejor pagados del planeta. Historial completo desde que empezaron, palmarés de títulos, características técnicas, situación en el equipo y las más sorprendentes anécdotas de sus carreras deportivas. Una base de datos ampliada y mejorada sobre la que el año pasado, en la primera edición de PCcalcio, fue ya considerada como enciclopedia del fútbol italiano... en la propia Italia.

Pero en Pccalcio la información en sólo una parte. El resto del programa ofrece tanto como PCFÚTBOL 4.0 aunque trasladado a la liga más millonaria del mundo. Serie A y serie B con ascensos y descensos, Copa de Italia íntegra con equipos de la serie C1 y C2, competiciones europeas con cientos de equipos participantes, Liga Manager y Pro-Manager y el mejor simulador futbolístico del mercado. Todo, aunque con otros protagonistas. Nuestros grandes equipos dejan su sitio a Milan, Juventus, Parma, Inter, Lazio y Roma, entre otros. Y nuestros grandes jugadores a hombres como Baggio, Savicevic, Weah, Vialli, Del Piero, Ince, Fonseca, Signori, Stoichkov o Zola. No está mal el cambio.

Ya a la venta en quioscos, librerías y tiendas de informática

PC CALCIO

La liga Italiana en tu ordenador

PCCALCIO 4.0 alberga en su interior INFOFÚTBOL, el nuevo sistema de información on-line de Dinamic Multimedia. Para leer las noticias tan sólo minutos después de que se produzcan

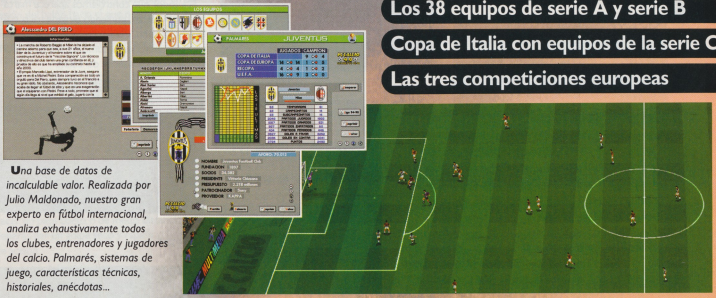
es PC CALCIO 4.0, y ya está aquí.

Con la base de datos más completa sobre el fútbol italiano, realizada por Julio Maldonado

Los 38 equipos de serie A y serie B

Copa de Italia con equipos de la serie C

Las tres competiciones europeas



Una base de datos de incalculable valor. Realizada por Julio Maldonado, nuestro gran experto en fútbol internacional, analiza exhaustivamente todos los clubes, entrenadores y jugadores del calcio. Palmarés, sistemas de juego, características técnicas, historiales, anécdotas...

PCCalcio 4.0: todas las prestaciones del último PCFÚTBOL... en la liga italiana

Toda la emoción del simulador 4.0

Miles de animaciones, árbitro y linieres, un campo nuevo, suavidad de scroll, sonidos digitalizados, cánticos del público... pero ahora con Baggio, Weah, Del Piero, Signori...

Comienza de cero y mide tus decisiones. Los grandes del calcio te estan esperando

Pro-Manager

Comenzarás luchando por no bajar a la serie C1. Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Copa de Italia

Réplica exacta del torneo del K.O. italiano: todos los equipos de serie A y serie B y 10 de la serie C. Tres primeras rondas a partido único y la final a doble partido. Todo un espectáculo.

Competiciones Europeas

Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa, y Copa de la UEFA.

Seguimiento

Introduce tu mismo los datos: el programa genera todos los números de la liga y te los muestra a tan sólo unos segundos del final de cada jornada.

Disponible en versión disquete y CD-ROM

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

DINAMIC MULTIMEDIA

Una vez hayas entrado a disputar la Eurocopa, el funcionamiento del programa será exactamente igual que el descrito en "Eurocopa'96".

14. INFOFÚTBOL

Si tienes un módem junto a tu ordenador y quieres estar al día de toda la información futbolística no dudes en acceder a Infofútbol, el primer periódico deportivo on-line en castellano.

En primer lugar configura tu módem. Elige el modelo que poseas de la lista que aparece entre los Multinorma y, si no aparece, prueba con Hayes Compatible. A continuación, selecciona el puerto donde esté instalado, la velocidad (por ahora 2400 bps), tu tipo de línea (normalmente pulsos) y, si llamas a través de centralita, el número o números que has de marcar de prefijo para pedir línea.

Hecho todo esto, no olvides grabar la configuración (te evitará tener que volver a hacerlo) y pulsa conectar. En ese momento ya estarás listo para navegar por todos los contenidos de INFOFÚTBOL.

15. CÓMO JUGAR CON EL SIMULADOR DE FÚTBOL

OPCIONES DE VISIONADO

Hay dos opciones para ver el partido y, según la que elijas, lo verás con la cámara más cerca o más lejos del césped. Si seleccionas "zoom x 2" lo verás todo con más fidelidad y detalle. En la opción "normal" la cámara se aleja, por lo que ganas en visión general de juego. Prueba las dos y elige la que más te guste.

(Nota: la opción zoom x 2 sólo funciona en ordenadores de 6Mb ó superiores).

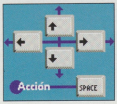
campo normal

campo ampliado

DURACIÓN DEL PARTIDO

Elige entre 4, 8, 12 ó 20 minutos de duración total del partido pero teniendo en cuenta que todos ellos representan el 100% de un partido, es decir, equivalen a 90 minutos de juego real.

CONTROL DE LOS JUGADORES



Teclado:
PC SELECCIÓN ESPAÑOLA incluye por defecto unas teclas para manejar a tus jugadores, aunque son totalmente redefinibles para que elijas las que mejor controles.

Joystick:
También puedes jugar con Joystick. Antes de intentar jugar con él, asegúrate de que lo tienes bien conectado al ordenador.

EFECTOS DE SONIDO

Ambiente:
Si sólo eliges este efecto escucharás el murmullo del público durante el partido, su euforia tras el gol y sus cánticos de ánimo.

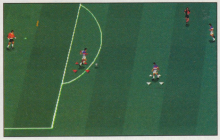
Efectos:
Si eliges solamente los efectos escucharás el impacto de los chuts, los balones al poste, el silbato del árbitro...

Por supuesto, dispones de la posibilidad de combinar los dos tipos de sonido seleccionándolos a la vez.

DURANTE EL JUEGO

Control de los jugadores

El jugador que controlamos aparece marcado con 4 flechas, pudiendo dirigirle hacia cualquier dirección. Cuando realices un pase sobre un compañero verás cómo las flechas le aparecen al nuevo poseedor del balón.



Energía:

La energía de los jugadores se irá agotando en función del esfuerzo realizado por cada uno, al igual que sucede en la realidad. Hay que tener en cuenta, en cualquier caso, que cada futbolista tiene un parámetro de resistencia en virtud del cual su energía disminuye con mayor o menor velocidad. Este parámetro está asignado a cada jugador según sus cualidades reales.

Los jugadores comienzan la temporada con la energía al máximo y, según van acumulando partidos, van comenzando los encuentros algo más mermados. Es conveniente, por tanto, que dosifiques a tus hombres a lo largo del año.

La energía influye de forma determinante en el rendimiento del jugador. Si algún componente de tu plantilla se encuentra muy cansado correrá menos, chutará más flojo y será más fácil robarle el balón. Si es así procura sustituirle.

Tras el descanso los jugadores no empiezan a tope. En el vestuario recuperan fuerzas según el desgaste que hayan sufrido en la primera parte, pero nunca comienzan la segunda parte con su energía al máximo.

Ataque:

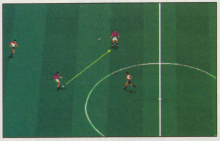
Mientras un jugador mantenga la posesión del balón siempre estará bajo nuestro control. Además, éste no se pierde al hacer giros sobre el césped con nuestro jugador: la única manera de perderlo es que un rival nos haga una entrada sin hacer falta y con la suficiente habilidad. De esta manera nuestros jugadores más hábiles podrán hacer grandes jugadas repletas de quiebros, fintas, cambios de ritmo y dirección...

Pases:

Cuando tengamos el balón podemos pasarlo a cualquiera de nuestros compañeros. La forma de hacerlo es orientar a tu jugador en posesión del balón hacia el que quieres que sea el receptor y pulsar el botón de acción de forma rápida. El balón le irá con gran precisión al receptor.

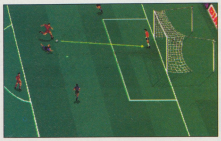
Si deseas realizar un pase largo retén más tiempo el botón de acción. El jugador lanzará un pase largo en la dirección en que se encuentre aunque la precisión será mucho menor al tratarse de un centro de larga distancia.

Al pulsar el botón de acción la fuerza irá aumentando muy rápidamente de forma que intentar un chut muy fuerte no entorpezca el manejo del jugador. Por ello, cuando desees hacer un pase corto o de media distancia sólo deberás dar un golpe seco y rápido al botón de acción.



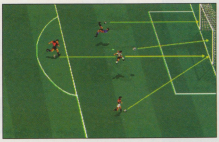
Tiro a puerta:

Para lanzar a portería oriéntate en la dirección adecuada según tu posición en el campo y mantén pulsado el botón de acción durante un segundo. En el momento que sueltes el botón el chut se producirá.



Remates, cañonazos, chilenas, y cabezazos:

Para realizar un remate (o un despeje si el balón no está cerca de la porter'a adversaria) deberemos tener apretado el botón de tiro en el momento en el que nuestro jugador llega al balón, el cual saldrá con la fuerza máxima en la dirección en la que está el futbolista.



Los cañonazos los podrá realizar cualquier jugador, aunque los grandes cañoneros de la Eurocopa los realizarán con mucha mayor precisión. Para que se produzcan deberemos chutar con la fuerza máxima o bien pegarle al balón como si fuera un remate, es decir, teniendo el botón de acción pulsado en el momento que conectamos con el balón.

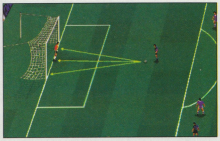
Las chilenas y los cabezazos, como es lógico, no podrán hacerse en cualquier momento. Para que nuestro rematador efectúe este tipo de espectaculares remates el balón le tendrá que llegar a la altura idónea, por lo que el mérito de la jugada empieza en el jugador que centra, que deberá poner el balón a la altura necesaria.

Tiro a balón parado:

Cuando la falta es a tu favor, el balón aparecerá en el punto desde donde debes tirar. Si la falta requiere barrera se entenderá que es susceptible de ser lanzada directamente a puerta, por lo que en pantalla aparecerá una lista de los jugadores que tienes sobre el campo. En ese momento, utilizando los cursores (arriba y abajo) y el botón de "enter" podrás seleccionar a aquel de tus jugadores que quieras que saque la falta. En el momento de lanzarla, si deseas centrar pulsa rápidamente el botón de acción. Si lo que quieres es tirar a puerta retén durante un segundo el botón de acción y suéltalo. La calidad como lanzador del jugador elegido será clave para que el balón termine en el fondo de la red.

Penalty:

Cuando el penalty es a tu favor, el tiro se realiza como cualquier tiro a balón parado, pero desde el punto "fatídico".



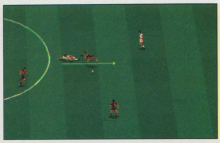
Defensa:

Cuando no estemos en posesión del balón manejaremos a nuestro jugador más cercano al esférico. Para cambiar de jugador deberemos pulsar el botón de acción. En ese momento pasaremos a manejar de nuevo al más cercano al balón, si es que ha cambiado.

Por tanto, si el contrario realiza un pase, el control no pasa automáticamente a nuestro jugador más cercano sino que lo hace cuando pulsemos el botón de acción.

Entradas:

Para quitarle el balón a un contrario, deberás entrarle lanzándote a sus pies. Si lo haces desde atrás ten mucho cuidado de no hacerle falta, ya que eso supondría, con bastante probabilidad, la expulsión de tu jugador.



Para hacer un robo pulsa el botón de acción y mantenlo pulsado hasta que el indicador de fuerza marque la necesaria; suelta el botón y tu jugador se lanzará a los pies del contrario para arrebatarle el balón.

Faltas y penalties en contra.

Cuando el equipo rival lance una falta o un penalty tendrás también el control de tu jugador más cercano. En PCSEE96 tu guardameta es autónomo.

Información al momento:

La periodicidad de Infofútbol es uno de sus grandes activos. Es más que mensual, semanal o diaria. Es instantánea. Tan sólo unos minutos después de que se produzca la noticia aquellos que se conecten la tendrán a su disposición. Un privilegio exclusivo para los usuarios de Infofútbol.

Contenidos diarios:

Además de la actualidad, que aparecerá a diario en forma de noticias, Infofútbol cuenta con unos contenidos fijos que profundizan en los acontecimientos más destacados: Revista de prensa, La figura de la jornada , comentarios de prestigiosas firmas, resultados de ligas extranjeras... Por eso Infofútbol no es sólo actualidad. Es también análisis.

Hemeroteca electrónica:

Hasta hoy almacenar información era difícil, costoso e incómodo. Pero a partir de ahora eso se terminó porque Infofútbol se almacena solo. No ocupa espacio. No acumula polvo. No requiere de horas para consultar un dato. Con unos cuantos "clicks" de ratón cualquier dato del pasado estará ante ti. Sin más.

Firmas exclusivas:

Julio Maldonado, Tomás Díaz y Gabriel Ruiz son quizá los periodistas mejor conocedores del fútbol mundial, británico e italiano, respectivamente, en nuestro país. Y cada semana estarán en Infofútbol para anlizar en profundidad lo más destacado en Europa y Suramérica, en la Premier League y en el Calcio.

¿Todavía no tienes MODEM ? :

Hace poco tiempo nacía el CD-ROM y hoy es imprescidible. Ahora le toca el turno al módem, que seguirá, seguro, el mismo camino. Si todavía no tienes uno te ofrecemos la excusa perfecta para conseguirlo. Estamos en los inicios de una nueva era e Infofútbol es un motivo de peso para no quedarse fuera.

Nuevo sistema de FORUMS:

El mejor sistema para entrar en contacto con todos los futbol-maníacos del país. Para expresar tus opiniones sobre cualquier equipo, sobre la selección, los árbitros, los dirigentes… o lo que tú quieras. Un foro de discusión futbolística que además incluye CARTAS AL DIRECTOR, para mejorar Infofútbol con tus opiniones, y MERCADOMANÍA, auténtico tablón de anuncios nacional para intercambio de objetos relacionados con el fútbol: libros, revistas, videos, camisetas, autógrafos, bufandas…

infoFUTBOL

El 1er periódico deportivo on-line en castellano

info

Si todavía no tienes MODEM

Para estar al día en el fútbol nacional...

...en el de más allá de nuestras fronteras,incluida la Eurocopa 96,...

...y todo sin olvidar que el fútbol es actualidad, análisis y opinión.

Por sólo 20 Ptas/min. independientemente del punto de España desde el que te conectes

FUTBOL

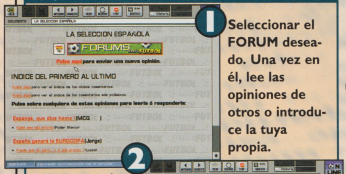
gratis la versión 2.1 en PCSelección Española'96

Infofútbol es la mejor excusa para decidirte

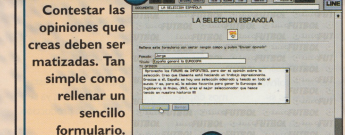
Descubre el nuevo sistema de FORUMS

La mejor manera de entrar en contacto con los fútbol-maníacos del país...

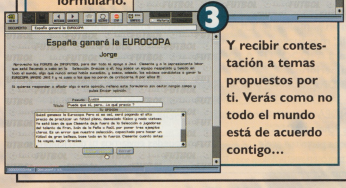
... y de la forma más sencilla posible: tres simples "clicks" de ratón que te permitirán:



1 Seleccionar el FORUM deseado. Una vez en él, lee las opiniones de otros o introduce la tuya propia.



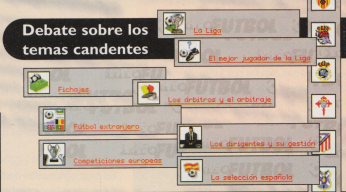
2 Contestar las opiniones que creas deben ser matizadas. Tan simple como rellenar un sencillo formulario.



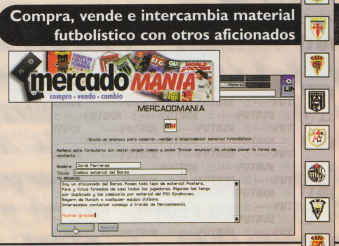
3 Y recibir contestación a temas propuestos por ti. Verás como no todo el mundo está de acuerdo contigo...

Intercambia opiniones con otros seguidores o detractores de tu equipo

Debate sobre los temas candentes



Compra, vende e intercambia material futbolístico con otros aficionados

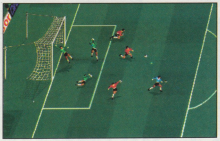


DINAMIC MULTIMEDIA

Faltas, tarjetas y expulsiones

El criterio que seguirán los árbitros en PC SELECCIÓN ESPAÑOLA será similar al de los reales. Por tanto, ten cuidado con las entradas por detrás, las entradas con excesiva fuerza sin opciones de tocar el balón etc...

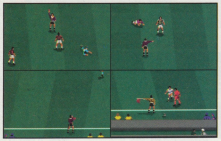
El portero



El portero actúa de forma autónoma durante el desarrollo normal del encuentro. Tú sólo tendrás que controlarle después de que detenga un balón (para decidir la fuerza y dirección del saque de puerta). En PCSEE96 hará también los saques de puerta cuando el balón haya salido por la línea de fondo.

El árbitro y los jueces de línea

Tanto el árbitro como sus auxiliares tienen todas las atribuciones y actúan como en un partido real: el árbitro sigue el juego, señala las faltas, los penalties y muestra las tarjetas, indicando incluso el camino de los vestuarios a los jugadores que expulsa por juego violento. Los linieres corren cada uno su banda y hacen uso de sus banderas para señalar faltas, fueras de juego, corners etc...



Cambios, pausa y abandono del partido

Durante el partido podrás solicitar el cambio de un jugador pulsando F1 (si tu equipo es considerado como local) ó F5 (si es considerado visitante). Cuando lo hagas aparecerá una "C" en el marcador indicando que el cambio ya está solicitado, efectuándose en la siguiente interrupción del juego. También puedes anular el cambio pedido volviendo a pulsar la misma tecla con la que lo pediste.

Para hacer una pausa, en la que se te informará del resultado de ese momento y del tiempo con los escudos de cada equipo, deberás pulsar F9.

Para abandonar el partido pulsa F10 aunque recuerda que abandonar un partido significa abandonar definitivamente la Eurocopa, lo que evita que se adulteren intencionadamente resultados.

GRABAR EUROCOPA

En el momento que lo desees podrás guardar la Eurocopa, registrándose al detalle la situación en la que te encuentres. Asigna un número a la posición que abandonas y recupérala en cualquier momento con la opción de "cargar" que verás al principio del programa, en la pantalla de selección de país.

FIN DE LA EUROCOPA

Tras jugarse la final la Eurocopa termina con la pantalla de campeón, que verás inmediatamente cada vez que seas eliminado antes de tiempo y no queden más jugadores humanos en liza. En la pantalla final podrás ver una réplica exacta de la preciosa copa que se le entrega al ganador. Mucha suerte.

16. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

En el diseño, desarrollo y producción de PC SELECCIÓN ESPAÑOLA hemos utilizado las más modernas técnicas de programación.

Destacan las DM´s GFX™ v4.0, herramientas de programación destinadas a la creación de potentes bases de datos gráficas. Desarrolladas por el equipo de ingenieros de software de DINAMIC MULTIMEDIA, incluye las siguientes características:

Fundidos por interrupciones.
Rutinas de impresión en pantalla.
Realización de "scroll" más suave.
Rutinas especificas para procesadores 386 y superiores.
Opciones de "Drag & Drop".

PC SELECCIÓN ESPAÑOLA utiliza, en conjunción con las GFXs, los ficheros ".DFG" (Dinamic Fast Graphics), que permiten acelerar el manejo de gráficos tanto en memoria como en impresión en pantalla.

Hemos realizado mejoras en las rutinas de impresión incorporando cuadros y letras en negrita (en las impresoras que lo permiten) y gráficos en las impresoras gráficas.

Se han mejorado enormemente las actualizaciones del programa por módem, incorporando la norma V23 y MULTINORMA y creando un entorno de manejo sencillo e intuitivo.

En definitiva, PC SELECCIÓN ESPAÑOLA es un gran avance sobre productos anteriores de DINAMIC MULTIMEDIA.

Desde ya estamos trabajando para seguir ofreciendo la máxima calidad en próximos productos multimedia-Interactivos.

17. ALGUNOS DATOS DE INTERÉS SOBRE PC SELECCIÓN ESPAÑOLA

Extensión del programa sin comprimir:

15 Megabytes

Número de fichas gráficas:

376

Número de jugadores en el simulador:

352

Horas lineales dedicadas al desarrollo del producto:

6.688

18. PROGRAMADORES

En DINAMIC MULTIMEDIA siempre estamos dispuestos a evaluar tu programa, ya sea un proyecto acabado o en fase de producción.

Los programas pueden ser utilidades, herramientas de programación, entretenimiento, rutinas..., y también diseños gráficos, músicas, dibujos, comics, guiones, etc.

Si estás interesado en enseñarnos tu trabajo no lo dudes y ponte en contacto con nosotros.

También puedes enviarnos tu curriculum vitae actualizado.

equipo de diseño

Programación:
Base de datos, partidos de preparación, Eurocopa '96 y "Seleccionador Nacional"
Carlos Abril
Historia
Marcos Jourón

Seguimiento e Infofútbol
Luis Alberto González

Simulador v4.0
José Alfonso Gómez

Modificaciones simulador Eurocopa
Pablo Ariza

Rutinas de sonido y música
Javier Serrano

Programación Músicas
David Galeano

Gráficos:
Diseño de pantallas
Alberto Moreno

Gráficos y animaciones del simulador
Emilio Serrano

Digitalizaciones
Raúl Dominguez

Supervisión
Snatcho

Músicas y SFX
Músicas
Rubén Rubio
SFX
Alejandro Gil

Documentación y base de datos:
Base de datos de las 16 selecciones
Julio Maldonado y Oscar García.

Historia de las Eurocopas
Archivo Dinamic Multimedia

Coordinación
Gaby Ruiz.

Producción
Deportiva
Gaby Ruiz

Infofútbol
Victor Ruiz

General
Carlos Abril

Diseño Gráfico y Packging
Director de arte
Dimas F. Gorostarzu

Redacción Revista
Gaby Ruiz

Diseño Gráfico
Millán de Miguel

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Testeo
José Manuel Abril, Francisco José, Julián , Oscar García y Gaby Ruiz.

Fotografías
Base de datos:
DON BALÓN

PC SELECCIÓN ESPAÑOLA
está producido y editado por
DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

PC SELECCIÓN ESPAÑOLA EUROCOPA 96. Junio 1996.

COPYRIGHT © REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL 1996
LICENCIADO POR B.R.B. INTERNATIONAL, S.A.
COPYRIGHT © DINAMIC MULTIMEDIA, S.A. 1996
Depósito Legal M-19007-1996

Aviso Legal: Prohibida la reproducción, transmisión y alquiler de este programa sin la autorización expresa y por escrito de DINAMIC MULTIMEDIA,S.A.

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 • San Sebastián de los Reyes. 28700 MADRID

usuario registrado DINAMIC MULTIMEDIA
UDM

Junto con **PC SELECCIÓN ESPAÑOLA** se incluye una tarjeta respuesta para que te conviertas en usuario registrado. Dedica unos segundos a completarla y remitirnosla. Es tan sencillo como importante.

Como usuario registrado podrás recibir gratuitamente (pagando sólo los gastos de envío) el disco de actualización con todos los datos de la Eurocopa y tendrás acceso a la línea telefónica de consultas sobre el programa así como garantía para discos defectuosos.

Tendrás también la posibilidad de recibir información acerca de nuevos productos, ofertas especiales y proyectos futuros que te mantendrán al día de todas las tecnologías multimedia-interactivas y el apasionante mundo del CD-ROM, ON LINE e INTERNET.

Teléfono de consulta para usuarios registrados:

Horario: De lunes a viernes de 10 a 14 y de 16 a 18 horas.

Teléfono de ayuda al usuario registrado:

(91) 658 60 77

Dinamic Multimedia presenta PC FÚTBOL 4.0

4.0

LIGA · 95-96

El 3.0 ya es historia. Ahora vas a poder desde tentar a las estrellas de tu gran rival hasta ampliar tu estadio. Es la nueva liga Pro-Manager, el gran reto: empezar desde cero como técnico en Segunda e ir ganando prestigio hasta recibir la oferta de un grande. Una liga en la que deberás controlar hasta el estado de forma y la moral de tus jugadores para ganar.

Pero en el 4.0 hay más. Hay competiciones europeas y Copa del Rey. Hay Primera y Segunda División. Hay un simulador totalmente reformado con más de 1900 nuevas animaciones. Y además, hay todo lo que ya había, por si te gustaba.

Pero también hay novedades en nuestro sistema de información de la liga, el que ya usan miles de aficionados y muchos medios de comunicación: una base de datos que radiografía a casi 1000 jugadores y a 42 clubes, el seguimiento por módem y disquetes y, como novedad, el seguimiento manual, para que lo hagas tú mismo. PCFÚTBOL 4.0. Si no te lo crees, míralo.

Ya a la venta en quioscos, librerías y tiendas de informática

"La informática abre nuevas y sorprendentes posibilidades a los amantes del fútbol."

Michael Robinson

PC FUTBOL

El programa de Michael Robinson

LFP

Producto Oficial de la Liga Nacional de Fútbol Profesional

El fútbol es así.

1ª División con 22 equipos

2ª División con 20 equipos

Copa del Rey

Competiciones Europeas

Y además...

Nueva versión del Simulador

1914 *animaciones nuevas , el árbitro, los linieres, un escenario reformado, un portero espectacular, una suavidad de scroll inédita y los sonidos más impresionantes distancian todavía más al mejor simulador de nuestro país.*

PCfútbol 4.0 incorpora más de 150 novedades que harán que sientas todo el control en tus manos

Nuevas características

Pro-Manager

C*omenzarás luchando por no bajar a segunda "B". Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estado, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.*

Competiciones Europeas

C*asi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa y Copa de la UEFA. PCFÚTBOL inaugura los míticos duelos europeos.*

Copa del Rey

A *los equipos de Primera y Segunda se unen decenas de clubes de segunda "B" para conformar un auténtico torneo del K.O. que, además de gloria, dará una plaza en la recopa.*

Seguimiento

S*e mantiene por módem y por disquete. Y para ver todos los números de la Liga un minuto después de cada jornada, el seguimiento manual.*

PROGRAMA DE ACTUALIZACIÓN ON LINE

Disponible en versión disquete y CD-ROM

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

¡PCFÚTBOL EN INTERNET! : www.ciberteca.es/pcfutbol

Para una solución rápida de tu problema consulta esta guía con la solución a las incidencias más comunes que se pueden dar en PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL.

Si tu incidencia de instalación carga o configuración de PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL no esta contemplada o no consigues solucionarla, no dudes en ponerte en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

Teléfono: **(91) 658 60 77**
(3 LÍNEAS)
Horario: Lunes a
Viernes de 10 a 14
y de 16 a 20 horas.

DINAMIC MULTIMEDIA
Servicio de Asistencia Técnica

A. Consejos prácticos antes de instalar PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL

1.-Si estás instalando el programa desde disquetes, antes de proceder a hacerlo, protege los disquetes contra escritura, Para ello, baja la pestaña que hay en la parte izquierda del mismo.

2.-Lee atentamente las instrucciones del punto 2 de la revista.

3.-Si aparece algún mensaje de error en el proceso, apuntalo en papel, infórmate bien de las características de tu ordenador : Memoria, versión del sistema operativo, tipo y frecuencia de funcionamiento (p.e. 486-50) y llama con esos datos al Servicio de Asistencia Técnica de DINAMIC MULTIMEDIA. Si puedes hacerlo con el ordenador junto al teléfono, será mucho mejor y más rápida la solución de tu problema.

B. Problemas más frecuentes que pueden surgir:

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 1:

Aparición en pantalla del mensaje:

"ERROR DE DATOS LEYENDO LA UNIDAD A:"

SOLUCIÓN:

Puede ser que durante la distribución el disquete haya sufrido algún daño. En ese caso remítenos solamente el disquete por correo certificado junto con la tarjeta de usuario cumplimentada con los datos del ordenador. A vuelta de correo, en el plazo de una semana, recibirás unos nuevos disquetes sin coste adicional.

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 2:

Aparición en pantalla del mensaje: "FALLO DE TIPO GENERAL LEYENDO EN LA UNIDAD A:".

SOLUCIÓN:

Es posible que tu ordenador no tenga disquetera de alta densidad, la cual es necesaria para la instalación del juego. También puede ser que el disquete esté defectuoso. En este caso siga los pasos de la solución a la incidencia 3.

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 3:

En el programa de instalación en MS-DOS no funciona el ratón.

SOLUCIÓN:

Lo primero que debes hacer es salir del programa de instalación. Para ello podrás mover el cursor pulsando SHIFT+CURSORES, es decir, la tecla de mayúsculas pulsada (no el bloqueo de mayúsculas sino la tecla de sacar una sola mayúscula) y las flechas de arriba, abajo, derecha e izquierda. Cuando el cursor esté sobre CANCELAR, pulsa SHIFT (mayúsculas) +ENTER (intro). Ahora deberás instalar el ratón para MS-DOS (recuerda que los "drivers" del MOUSE son diferentes en Windows 3.1 y en MS-DOS). Para instalarlo, antes de ejecutar PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL debes cargar un programa, generalmente llamado MOUSE.COM, que encontrarás en los disquetes originales que adquiriste con tu ratón. Para no tener que realizar esta operación cada vez que quieras ejecutar PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL, te recomendamos que incluyas en tu AUTOEXEC.BAT el driver de ratón. Para ello deberás consultar el manual de MS-DOS ó llamar a nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 4:

Aparición en pantalla de cualquiera de los siguientes mensajes:

"Se ha producido un error leyendo un fichero."
"Se ha producido un error de disco."
"Se ha producido un error comprobando los ficheros."

SOLUCIÓN:

Puede ser que durante la fabricación o distribución, alguno de los disquetes haya sufrido algún daño. En ese caso remítenos los cuatro disquetes por correo certificado junto con la tarjeta de usuario cumplimentada con los datos del ordenador. A vuelta de correo, en el plazo de una semana, recibirás unos nuevos disquetes sin coste adicional.

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 5:

Aparición en pantalla de cualquiera de los siguientes mensajes:

"Error. No se ha podido crear un fichero."
"Error. No se ha podido crear el directorio."
"Se ha producido un error escribiendo un fichero."

SOLUCIÓN:

Desde el cursor en C> teclea:

SCANDISK y pulsa **ENTER**.

Sigue las instrucciones de pantalla del programa SCANDISK para detectar y corregir un posible problema en tu disco duro. Una vez corregido, intenta de nuevo la instalación.

Si nunca has utilizado SCANDISK consulta el manual de MSDOS para informate bien de como utilizarlo, si aun asi no estás seguro, no dudes en ponerte en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

CARGA • INCIDENCIA 1

Al cargar aparece el mensaje: MEMORIA CONVENCIONAL INSUFICIENTE

SOLUCIÓN 1:

Los ordenadores PC disponen de 640K de memoria convencional, utilizada por el sistema operativo, los programas residentes y los controladores (drivers de rat–n, tarjeta de sonido, CD-ROM, etc.) ocupando memoria que reducen los 640K originales.

PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL utiliza memoria convencional para ejecutarse. Si tu ordenador no dispone de la suficiente memoria convencional el programa te lo indica en la pantalla de configuración del sistema. Si esto ocurriera tienes dos opciones:

Situar el sistema operativo en la memoria alta:
Si dispones de MS DOS 5.0 ó 6.0 puedes situar el sistema operativo en memoria superior (aquella entre los 640K y los 1024K) dejando así más memoria convencional libre para PC SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL y otros programas.
Es conveniente que consultes el manual de tu sistema operativo para realizar esta operación. Es sencilla y útil de aprender para este y otros programas.

SOLUCIÓN 2:

Crear un disquete de arranque:
Si dispones de versiones anteriores del sistema, puedes crear y utilizar un disco de arranque:

1.- Enciende el ordenador y espera a que arranque el sistema operativo y aparezca el cursor C>.

2.- Introduce un disquete virgen en la unidad A de tu sistema, ya sea de 3,5 ó de 5,25 pulgadas.

3.- Desde el cursor en C> teclea:
FORMAT A: /S y pulsa **ENTER.**

4.- Acabado este proceso y desde el cursor en C>\PCSEL96 teclea:
DISCO y pulsa **ENTER**

Acabado este proceso ya tienes un disquete de arranque.

5.- Inicializa el ordenador con el disquete de arranque en la disquetera.
6.- Aparece el cursor en A>, para situarlo en C> teclea:
C: y pulsa **ENTER.**

A partir de este punto sigue las instrucciones de carga del punto 3 de la revista

CARGA • INCIDENCIA 2

Al cargar aparece el mensaje: MEMORIA XMS INSUFICIENTE

SOLUCIÓN 1:

Crea un disco de arranque según las instrucciones de la Solución 2 de la incidencia anterior.

SOLUCIÓN 2:

Comprueba que tienes el controlador de XMS instalado y que no estas usando memoria XMS con otros programas, p.e. SMARTDRIVE, para ello desde el cursor en C:\> teclea:
MEM y pulsa **ENTER.**

Aparecerá la información de la memoria disponible, si no aparece memoria XMS disponible o aparece pero es inferior a 2900 Kb consulta el manual de MS-DOS para saber como instalar el controlador HIMEM.SYS o para no cargar los programas que hacen uso de la memoria XMS necesaria para

Si no consigues solucionarlo, no dudes en ponerte en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

CARGA • INCIDENCIA 3

El programa se detiene al entrar en el simulador, y el ordenador es un 486 DX4 montado en una placa PCI.

SOLUCIÓN :

En el setup de la BIOS del ordenador tiene una opción llamada CHIPSET FEATURES SETUP y dentro de ella hay otra llamada CPU to PCI write buffer. Esta opción debe estar en DISABLE.
Una manipulación incorrecta en el setup de la BIOS puede provocar desconfiguraciones en el ordenador. Si no estás seguro de hacerlo tu mismo, no dudes en ponerte en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

CONFIGURACIÓN • INCIDENCIA 1:

No ha sido detectada la tarjeta de sonido.

SOLUCIÓN:

El problema que tiene posiblemente sea porque su tarjeta de sonido NO es una SOUND BLASTER PRO o SB 16 compatible 100%.

Si está seguro de que su tarjeta de sonido es compatible 100%. póngase en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

CONFIGURACIÓN • INCIDENCIA 2:

Ha sido detectada la tarjeta de sonido y no hay efectos sonoros.

SOLUCIÓN:

Asegúrese de tener cargado el driver de su tarjeta para que sea compatible SB (en caso de que sea compatible por software). Para ello lea atentamente el manual de su tarjeta.

Si está seguro de que su tarjeta de sonido es compatible 100%. póngase en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

S.A.T. telefónico (91) 658 60 77 • S.A.T. fax (91) 652 91 94 • S.A.T. internet www.canaldinamic.es/dinamic
del 7 de Junio al 5 de Julio servicio especial eurocopa '96
S.A.T. adicional (5 líneas) 902 101 608 (de 10 a 2 y de 4 a 8)

CDBasket´96: La enciclopedia inter

Si de verdad te gusta el baloncesto no busques más. En los apenas 12 centímetros que ocupa un CD Dinamic te ha preparado la más grande vídeo-enciclopedia interactiva de nuestro basket.

Empieza husmeando en su sistema de información: hasta el último dato que ha generado la ACB desde su inicio está a tu disposición. Los entrenadores, los árbitros y los más de 1100 jugadores que alguna vez han pisado una pista ACB con su foto, historial y estadísticas. Todos los clubes; su escudo, su palmarés, sus plantillas, su pabellón... Todos los partidos que se han jugado, casi 5000, con resultado, cancha, árbitros, incidencias... Y esto no es todo.

Sigue curioseando en CD BASKET96. En su interior están también las mejores jugadas de la Liga 94/95 en formato de vídeo digital. Mates, triples, asistencias, tapones... Son más de 300 jugadas y dispones de moviola. Para desconectar de todo y recrearte. Y si quieres volver al pasado pon en marcha el vídeo de recopilación realizado por Pedro Barthe con las jugadas históricas de los 13 años ACB.

El recorrido acaba con el Trivia-Basket, un juego con más de 7000 preguntas sobre la historia de la ACB que te hará cuestionarte seriamente si es verdad que sabes de baloncesto.

Y todo en un CD-ROM híbrido compatible Mac-Windows y con el PCBASKET 3.0 de regalo para los usuarios PC.

Esto es CDBASKET 96. Y el precio no es una errata.

A la venta en quioscos, librerías y tiendas de informática

Incluye la versión 3.0 de PCBASKET, el simulador de baloncesto definitivo

(Para ordenadores PC compatibles y Mac™DOS compatibles)

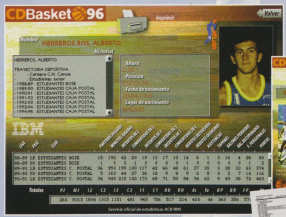
CDBasket 96

Multimedia para incondicionales del Basket

activa del baloncesto profesional.

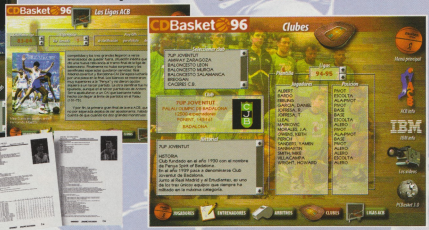
Jugadores, entrenadores, árbitros y clubes

La base de datos más completa del baloncesto, avalada por ACB e IBM



Sólo *las estadísticas de los más de 1100 jugadores ocuparían cientos de páginas en un libro. En* CDBASKET *no son más que el principio. Su historial, su palmarés y su foto, el análisis de todos los entrenadores y árbitros, la historia de todos los clubes y una reseña de los casi 5000 partidos disputados terminan de conformar un arsenal de datos irrepetible.*

Desde la primera liga ACB hasta la 95/96



Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas

Las Ligas ACB

13 años de baloncesto estelar

Un CD-ROM imprescindible para los amantes del basket

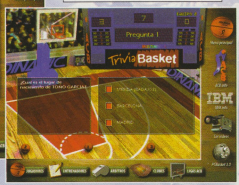
Los Vídeos

Más de 50 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas

La Moviola te permite analizar cada jugada paso a paso

TriviaBasket

Pon a prueba tus conocimientos



Momentos estelares

Los mejores momentos de la ACB en un vídeo espectacular

Disponible en versión CD-ROM Multiplataforma

W
CD-ROM multiplataforma
PC Windows™ y Mac™OS
M

Por sólo: 4.950 Pts.

Producto Licenciado Oficial

Aquella *jugada que se quedó en tu retina está aquí, seguro. Porque hemos seleccionado más de 300 de la última Liga, las más espectaculares. Pulsa el PLAY y disfrútala. Pide una repetición y analízala. Mírala ralentizada y recréate. O échale un vistazo al pasado: tienes un vídeo de los grandes momentos ACB desde 1984. Y si dices que sabes de baloncesto juégate un Trivia-basket. A lo mejor resulta que no sabes tanto.*

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

S.A.T. DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos,4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID

Horario de atención al público:
de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30

S.A.T. telefónico
(91) 658 60 77
de 10 a 14 y de 16 a 20

S.A.T. FAX
(91) 652 91 94

S.A.T. internet
www.canaldinamic.es/dinamic

Si tienes cualquier problema durante el proceso de instalación, según indica el punto 2 de la revista, llama a nuestro Servicio de Asistencia Técnica. Más del 90% de los problemas se solucionan con una simple llamada de teléfono.

servicio especial
EUROCOPA '96
902 101 608
5 líneas de 10 a 2 y de 4 a 8
Del 7 de Junio al 5 de Julio

GARANTIA

PC SELECCIÓN ESPAÑOLA está fabricado de acuerdo a los máximos niveles de calidad.

Si tienes problemas para instalar el programa en tu ordenador según indican las instrucciones de instalación detalladas en esta revista y crees que el producto es defectuoso, remítenos los disquetes o el CD-ROM sin la revista por correo certificado indicándonos tus datos personales. El disquete o el CD-ROM será repuesto por una copia revisada a vuelta de correo sin ningún coste.

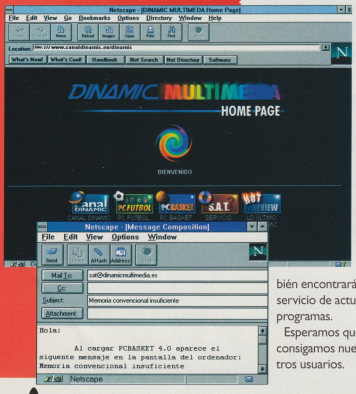
Importante: si no eres usuario registrado no olvides remitirnos junto a los disquetes defectuoso o el CD-ROM la tarjeta de registro.

ASISTENCIA TÉCNICA EN INTERNET

Dinamic Multimedia inicia en **Internet** sus servicios de asistencia técnica (S.A.T.) y atención al cliente (R.A.C.). A través de la red podrás solucionar las dudas y problemas que tengas con la instalación, puesta en marcha y configuración de cualquiera de nuestros productos.

Podrás acceder a estos servicios por correo electrónico (**E-mail**) o por **World Wide Web**.
A través de E-Mail, en las direcciones:
sat@dinamicmultimedia.es
rac@dinamicmultimedia.es
En Web, en nuestra Home Page:
http://www.canaldinamic.es/dinamic

DINAMIC MULTIMEDIA
Servicio de Asistencia Técnica



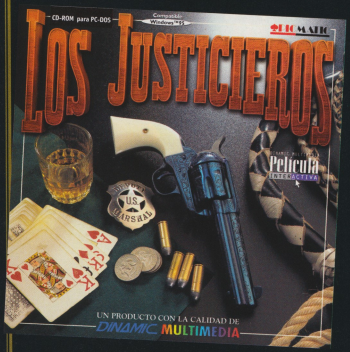
sat@dinamicmultimedia.es
Podrás consultar sobre problemas técnicos, de instalación y configuración de todos nuestros programas.

rac@dinamicmultimedia.es
Nuestro Responsable de Atención al Cliente atenderá tus consultas personalmente y transmitirá a los productores de cada programa las sugerencias que nos hagas llegar. Envíanos también los comentarios sobre el propio servicio S.A.T. Internet.

http://www.canaldinamic.es/dinamic
En la Home Page de Dinamic Multimedia encontrarás información y novedades sobre todos los productos de nuestro catálogo. También encontrarás nuestras direcciones de E-Mail y acceso al servicio de actualización On Line de cualquiera de nuestros programas.

Esperamos que este nuevo servicio te sea realmente útil y así consigamos nuestro principal objetivo: la satisfacción de nuestros usuarios.

PROTAGONIZA LA PRIMERA PELÍCULA INTERACTIVA PRODUCIDA EN ESPAÑA



Dinamic Multimedia presenta la primera película interactiva totalmente producida en España y dirigida por ***Enrique Urbizu. Un western repleto de acción que te trasladará al lejano Oeste.***

En "Los Justicieros" vivirás situaciones "casi" reales que pondrán a prueba tu sangre fría, tu inteligencia y tu buen humor.

Mariano 1,85
el Jefe de la Banda

Javier de Campos
el enterrador

Don Pepito,
el Sheriff

YA A LA VENTA EN QUIOSCOS, LIBRERÍAS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Por sólo: **2.995** Pts.

Acepta el reto, disfruta de la acción y las infinitas posibilidades de esta película interactiva que ya es un clásico imprescindible en tu colección. Y recuerda... reza lo que sepas.

Los Justicieros

LA PRIMERA PELÍCULA INTERACTIVA PRODUCIDA EN ESPAÑA

DINAMIC MULTIMEDIA
Película
INTERACTIVA

PLUMAIK
De la recreativa a tu PC

PC CD-ROM para MS-DOS

Compatible Windows 95

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

Ctruelos,4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
www.canaldinamic.es/dinamic

¡Consigue la camiseta oficial de la Selección!

Ya está aquí la Eurocopa´96. Si eres un entendido en Fútbol no te será difícil contestar a las preguntas que te hacemos. Podrás ganar una de las 25 camisetas oficiales de la Selección Española que sorteamos.

Preguntas

1.- ¿Con qué otras Selecciones está encuadrada España en la primera fase de la Eurocopa?

2.- ¿En qué estadio disputará España los partidos de la primera fase?

3.- ¿Cómo se llama el ayudante del seleccionador nacional, Javier Clemente?

4.- ¿Qué periodista es el autor de la base de datos de PC Selección Española de Fútbol, Eurocopa ´96?

5.- ¿De entre cuántos jugadores se podrá elegir la lista de 22 convocados en PC Selección Española de Fútbol, Eurocopa ´96?

DINAMIC MULTIMEDIA **adidas**

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN **EUROCOPA´96**

Nombre .....

Apellidos .....

Dirección .....

Localidad .....

Provincia .....

C.Postal ..... Teléfono .....

Las respuestas son:

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo, todos los compradores que envíen el Cupón de participación original (no son válidas fotocopias) a la siguiente dirección: Dinamic Multimedia, Ciruelos,4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid). Indicando en el sobre: "CONCURSO CAMISETA ADIDAS"

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correctas, se extraerán **VEINTICINCO**, que serán ganadores de una camiseta oficial de la selección española de Fútbol. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de **7 de Junio de 1996 al 31 de Agosto de 1996.**

4.- El sorteo se realizará el **4 de Septiembre de 1996** y los ganadores recibirán notificación escrita por correo. Además los nombres de los ganadores se publicarán en el número de septiembre de la revista PCmania.

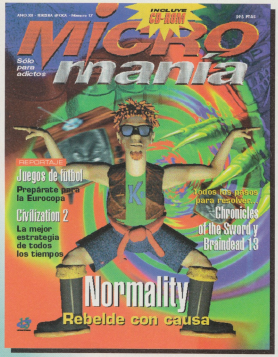
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA y ADIDAS.

Este mes con MICROmanía te espera una auténtica Aventura

Gremlin se sale de las aventuras normales con «Normality»

Un paseo con Kent por la ciudad oprimida de Neutropolis



- **Te enseñamos** cómo son los juegos más esperados de los próximos meses: GENDER WARS, HARDLINE, AH64 LONGBOW, DIVE... y otras noticias de rabiosa actualidad.
- **REPORTAJES ESPECIALES:** todos los juegos de fútbol que están por venir... y los que ya han venido. El ECTS visto a través de las compañías más punteras. Y además, todo lo que LucasArts nos tiene reservado para el futuro.
- **MEGAJUEGO:** La bomba estratégica más esperada de la historia: CIVILIZATION 2 ya está entre nosotros.
- **LAS NOVEDADES** más explosivas del mes: CONGO, PANZER DRAGOON 2, KINGDOM O´MAGIC, DEEP SPACE NINE.
- **LAS SOLUCIONES** más esperadas: BRAINDEAD 13, CHRONICLES OF THE SWORD...
- **Un CD-ROM** repleto de demos, previews, trailers... para PC y Mac.

Y un **REGALO** muy especial. El Número 2 de la Colección de Libros Micromanía, dedicado a uno de los géneros más actuales: los juegos deportivos.

Y además gana un montón de premios con nuestros concursos de este mes:

SELECCIÓN ESPAÑOLA, EUROCOPA 96:
75 programas y 25 camisetas de la Selección Española.
NBA LIVE´96: 25 juegos y 75 camisetas de la NBA.
KLINGON: Disfrázate de Klingon y gana unos premios muy "trekkies".

Micromanía. Sólo para adictos. Ya en tu quiosco.

LOS JUSTICIEROS

La primera película interactiva producida en España bate records

Tras semanas de rodaje en un auténtico escenario de Western con actores, extras y especialistas, DINAMIC MULTIMEDIA presenta la primera película interactiva producida y realizada en su totalidad en España. Está basada en el arcade original de Láser Disc "Los Justicieros", de la empresa española Picmatic, y ha sido dirigida por Enrique Urbizu, el afamado director de "Todo por la pasta".

Premio PC WORLD mejor desarrollo de software español 1996

El lanzamiento al mercado de un producto con la complejidad técnica de un CD-ROM convencidos de su calidad muchas veces no es suficiente. El refrendo de la prensa y del público es la mayor garantía de que el objetivo está cumplido. Y si el refrendo viene en forma de premio, mucho mejor.

Y Los Justicieros lo ha conseguido. PCWORLD, una de las más prestigiosas revistas del sector, ha tenido a bien otorgarle el premio al mejor desarrollo de software español: la mejor recompensa posible y la constatación de que se ha trabajado para conseguir calidad. Desde estas páginas, muchas gracias.

La crítica ha dicho...

El tamiz de la crítica es siempre un momento clave para un proyecto que encierra miles de horas de trabajo. Y el de Los Justicieros no ha podido ser más unánime y satisfactorio, ayudando a recompensar tantos esfuerzos. Éste es un extracto con lo más destacado de cuanto apareció en la prensa especializada:

EL MUNDO (Suplemento Metrópoli)
"Los Justicieros es una película interactiva realizada íntegramente en España que entremezcla las escenas de vídeo con los gráficos animados en un entorno muy amigable".

EL PAIS (Suplemento Tentaciones)
"Los Justicieros tiene una de las mejores relaciones calidad-precio del género"

CAMBIO 16
"Los Justicieros pone a prueba la sangre fría, reflejos y razonamiento del jugador"

PCMANIA
"Los Justicieros es un programa sobre todo entretenido, en el que destaca la flexibilidad a la hora de jugar".

MICROMANIA
"DINAMIC MULTIMEDIA sigue ofreciéndonos lo mejor, lo más divertido y a precios asequibles".

PCWORLD
"Los Justicieros es una producción en CD-ROM en la que abundan las secuencias de vídeo digitalizadas, las cuales han sido filmadas utilizando actores reales".

PCACTUAL
"La relación calidad-precio de este producto es realmente excepcional"

FAMILY PC
"En definitiva, un juego-película que te llevará de repente al Salvaje Oeste".

MULTIMEDIA TECH
"La magia de adentrarse en el viejo Oeste y enfrentarse a un grupo de forajidos en distintos lugares es realmente alucinante".

PC Selección Española de Fútbol

Actualización de la Eurocopa'96 para usuarios registrados

Actualización EUROCOPA'96

La *Actualización de la base de datos y el seguimiento* consta de dos disquetes (para la versión disquete o un CD-ROM (para la versión CD-ROM)

La *Actualización* de la base de datos* completa la ficha de cada jugador con los datos de alta-baja, minutos jugados, goles, lesiones y tarjetas e incorpora las fichas de jugadores que hayan podido ser alta de última hora en las listas de convocados de las respectivas selecciones.

La *Actualización del seguimiento* te facilitará los resultados, alineaciones, goleadores, árbitros, tarjetas, fechas de celebración, estadio con datos de asistencia e incidencias de cada uno de los partidos y crónica de los más interesantes.

La *Actualización de la Eurocopa'96* es exclusiva para usuarios registrados y se enviará gratuitamente (contrareembolso de 495 Ptas de gastos de envío) a partir del 1 de Septiembre de 1996.
Para ello deberás marcar la casilla correspondiente en la Tarjeta de Usuario Registrado. (No son válidas fotocopias o envío por Fax).

*En la versión disquete se incluyen las fotografías de las quince selecciones restantes.

PC Selección Española de Fútbol

El programa de la Selección

PC CALCIO 4.0

supera el éxito de aceptación del 3.0 en Italia

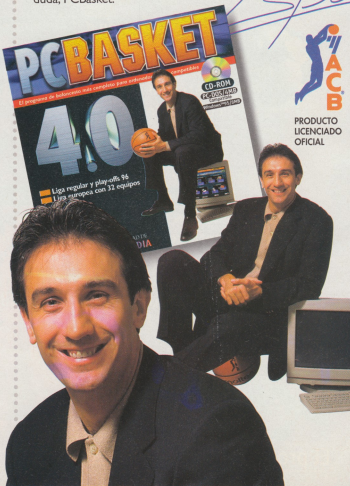
Milan.— De nuestro corresponsal.

Todas las previsiones y las expectativas más optimistas se han cumplido. Si PCCALCIO 3.0 salió en el mercado italiano como un producto absolutamente desconocido y sorprendió a todos por su aceptación, la versión 4.0 ha ido todavía más allá. Gracias a la presencia publicitaria de Dinamic en medios del prestigio de Guerin Sportivo o La Gazzetta dello Sport, a la evolución en calidad y prestaciones del producto y al hecho de contar ya con un antecedente, PCCalcio 4.0 ha vuelto a romper barreras plantándose en cotas difíciles de imaginar hace tan sólo un año y medio. De hecho, las últimas informaciones apuntan a que se ha convertido en el programa de fútbol más vendido en Italia. Sin duda todo un éxito para un programa hecho desde España que ha sabido adaptarse a las exigencias de un mercado difícil y de una Liga que está considerada como la más fuerte del mundo.

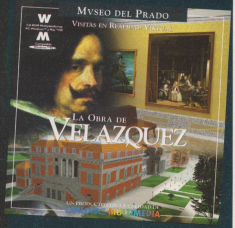
De izquierda a derecha, Gabriel Ruiz, Director Deportivo de Dinamic, Epi y Alberto Nadal, jefe de ventas de la compañía, en el acto oficial de la firma del contrato.

SUPER-EPI firma con DINAMIC

El fichaje más sonado del año es ya una realidad. Al binomio ACB-DINAMIC, que ha vendido desarrollando en los últimos años PC y CDBasket, se ha unido el más grande jugador de la historia de nuestro baloncesto. Un auténtico número 1 que ha sabido ser durante años el mejor dentro y fuera de las canchas. Una apuesta fuerte que sirve para reforzar un proyecto que sólo ha sabido crecer desde que vio la luz por primera vez. Con el respaldo de la ACB, la vocación de mejora de Dinamic y, desde ahora, el apoyo incondicional de Epi, el más beneficiado será, sin duda, PCBasket.



La revolución Multimedia ya está aquí...



Es un placer y un orgullo presentar "La Obra de Velázquez", primer volumen de la serie "Museo del Prado, visitas en realidad virtual".

No hemos escatimado esfuerzos para que este CD-ROM sea realmente una obra revolucionaria y uno de los buques insignia de nuestra compañía. Hemos contactado con los mayores expertos en la materia para la redacción de los textos, hemos recreado mediante las más modernas técnicas de infografía las salas del Museo del Prado para las visitas en realidad virtual, hemos manejado decenas de libros e ingentes cantidades de material gráfico, de tal manera que la información total que ha circulado por nuestros ordenadores durante el desarrollo ha sido del orden de 40 Gigabytes.

Pero toda esta información sería inútil sin un entorno sencillo e intuitivo, y también a ésto hemos dedicado mucho trabajo, diseñando pantallas, estableciendo cientos de conexiones de hipertexto y haciendo, en fin, que la información sea perfectamente accesible y comprensible.

Por otra parte, y por primera vez en nuestra compañía, hemos desarrollado un CD-ROM multiplataforma tanto para usuarios de PCWindows como para usuarios de ordenadores Apple Macintosh, que no por menos numerosos en nuestro país son menos importantes.

Esperamos que las horas invertidas en el desarrollo de este proyecto estén al nivel que la obra de nuestro pintor más universal requiere, y ayude a su difusión y conocimiento.

Un CD-ROM excepcional a un precio excepcional

Máxima capacidad multimedia interactiva

En un pequeño disco de 12 cms de diámetro se dispone de: • *1300 conexiones hipertexto con fotografías, audio y video* • *6Mb de texto (el equivalente a un libro de 500 páginas)* • *600 fotografías a toda pantalla* • *2 horas de locución* • *20 m. de música* • *Entrevistas en video digital ... Todo ello en un CD-ROM multiplataforma compatible con PC Windows™ y Apple Mac™OS*

Visita en Realidad Virtual al Museo del Prado

La tecnología multimedia permite una visita a las salas de Velázquez en el Prado, todo ello realizado por primera vez en imagen sintética. Recorra el museo y seleccione la obra deseada: al instante obtendrá toda la información sobre el cuadro, su composición, técnica, historia,...

El Museo del Prado

Recorra el exterior del museo, acérquese a sus columnas o escalinatas, pasee por los jardines... Conozca, además, la historia de la pinacoteca desde sus orígenes hasta nuestros días: sus directores, sus distintas etapas, el museo en cifras, el plano detallado con todas las salas...

La obra de Velázquez

El CD-Rom dispone de la más rigurosa y exhaustiva información sobre la obra de Diego Rodríguez de Silva Velázquez: la temática, los personajes, el contexto histórico, las fuentes de inspiración y la historia de cada uno de los cuadros. Técnicas de composición, estudio de la luz, 210 detalles comentados, posibilidad de hasta 8 ampliaciones, línea histórica...

La prensa es unánime en el elogio del producto

TVE (programa bit a bit)
"El mejor CD-ROM realizado en España y probablemente en el mundo".

EL PAIS (suplemento tentaciones)
"Calificación: Excelente".
"Una producción totalmente española".

ABC (Cultural)
"El programa sale redondo y económico".
"DINAMIC MULTIMEDIA es una de las empresas de programación más antigua de nuestro país".

EL MUNDO(suplemento Metropoli)
"La Obra de Velázquez es un programa que, por su calidad cultural y los medios utilizados para su realización, merece la pena adquirir".

DIARIO 16
"DINAMIC MULTIMEDIA es una de las empresas con mayor prestigio dentro del software español".

MUY INTERESANTE
"CD-ROM del mes". "Dinamic inaugura con este magnífico título una serie en CD-ROM sobre los pintores del Museo del Prado".

CAMBIO 16
"Un programa cuidado hasta el más mínimo detalle, con una calidad extraordinaria".

PC WORLD
"En resumen, un CD-ROM barato, en castellano, bien diseñado y muy educativo. Si es aficionado a la pintura no puede dejar pasar esta oportunidad". "Producto 5 estrellas".

PC ACTUAL
"Conocer a Velázquez con esta obra es un lujo". "Su calidad no tiene nada que envidiarle a los CD-ROM que se fraguan en multinacionales como MICROSOFT".

PC MAGAZINE
"El CD-ROM hace uso de técnicas avanzadas de Realidad Virtual para ofrecer al usuario todo un mundo de conocimiento sobre este genial pintor".

MULTIMEDIA TECH
"El CD-ROM de DINAMIC pretende superar todo lo visto hasta ahora".

Disponible en versión CD-ROM Multiplataforma

W
CD-ROM multiplataforma
PC Windows™ y Mac™OS
M

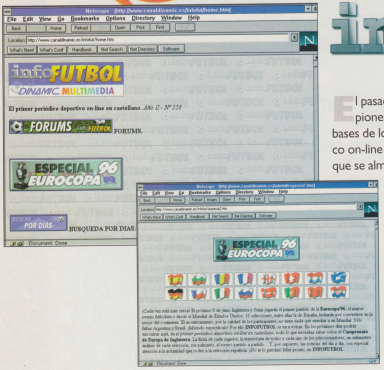
Por sólo: 4.950 Pts.

LA OBRA DE VELAZQUEZ

Visitas en Realidad Virtual al Museo del Prado

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

El primer periódico deportivo on-line en castellano, también en Internet



infoFUTBOL

El pasado día 15 de diciembre de 1995 nacía en España un proyecto novedoso, pionero y apasionante. Algo nunca visto en nuestro país empezaba a poner las bases de lo que será la comunicación no ya a medio, sino a corto plazo: un periódico on-line en nuestro idioma, que actualiza sus contenidos decenas de veces al día, que se almacena solo sin ocupar espacio y que permite complejas búsquedas de información en tan sólo unos segundos. Un periódico pendiente cada minuto del día de la actualidad para ofrecerla al instante, no al día siguiente. Un periódico con vocación innovadora, espíritu joven y la idea fija de ofrecer aquello que los demás, por definición, no pueden.

Ese periódico es Infofútbol y desde hace poco tiempo está de enhorabuena. Y no es para menos. Sus contenidos pueden ser ya leídos por 40 millones de personas repartidas por todo el mundo a través de Internet. Un verdadero orgullo que carga al proyecto de responsabilidad al tiempo que le inyecta esencia pura de lo que es información: universalidad, en el más amplio sentido de la palabra. Y otro activo más de PC Selección Española de fútbol: el punto 7 del menú es una puerta que da paso a los millones de habitantes de la red.

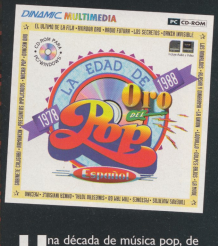
DINAMIC MULTIMEDIA

LA REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL y DINAMIC MULTIMEDIA firman un acuerdo de colaboración

Como ya ha se ha informado en anteriores ocasiones, la Real Federación Española de Fútbol y Dinamic Multimedia firmaron el pasado día 12 de febrero un acuerdo de colaboración encaminado a la elaboración de proyectos deportivos tanto en el campo de los simuladores como de las enciclopedias multimedia-interactivas. El acuerdo prevé la utilización, por parte de cualificados equipos de periodistas deportivos, grafistas y programadores, de la más alta tecnología en el desarrollo de simuladores y enciclopedias.

Y el primer fruto del acuerdo es, precisamente, PC Selección Española de Fútbol Eurocopa 96, el programa de la Eurocopa centrado en la nuestra Selección y recomendado por la propia Federación Española de Fútbol. Un ambicioso proyecto que ya tienes en tus manos y que significa el inicio de una saga de productos que se derivarán del acuerdo R.F.E.F-Dinamic, una asociación cuyos resultados no han hecho más que comenzar.

11 años de música pop, un CD-ROM imprescindible.



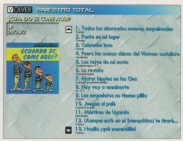
Una década de música pop, de "movida" y de historia en un CD. Un país inpaciente y en plena ebullición que eligió la música para expresarse. Mas de 200 grupos musicales: su historia, su producción discográfica, sus mejores canciones, sus mejores vídeos y su genealogía. Los artifices de 11 años dorados te lo van a contar todo. Pero no lo leas; míralo, escúchalo. La tecnología multimedia interactiva no tiene fronteras y aqui empieza la demostración.

Mecano, El último de la fila, La unión, Duncan Dhu, Danza invisibles, Alaska y dinarama, Nacha pop, Radio futura, los secretos, Derribos arias, Aviador Dro,... una verdadera enciclopedia de la música pop en nuestro país.

Un completísimo CD-ROM con 600 MB que integra textos, información, fotografías, canciones, video-clips, entrevistas, entretenimiento, ... en definitiva, imprescindible.

Un título clásico en CD-ROM

Imágenes y lugares que marcaron una época.



Discografía completa de cada uno de ellos.

Anecdotario contado por los protagonistas.

Cronología y genealogía con función hipertexto.

Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos.

Ficha de los 200 grupos más representativos.

La prensa es unánime en el elogio del producto

EL PAIS (suplemento tentaciones)
"La primera experiencia de este género en España".

La Información de Madrid
"La guia perfecta de la Edad de Oro del Pop Español".

DIARIO 16 (suplemento gente)
"Un magnífico CD-ROM".

PC WORLD
"El producto se iguala a obras de conocidas compañías europeas". "Una excelente iniciativa por parte de una creciente compañía española" "Producto 5 estrellas".

PCMania
"Una vez más Dinamic Multimedia ha dado en la diana con su última producción".

ON-OFF
"CD-ROM con toda la información sobre la edad de oro del pop español".

PCACTUAL
"La Edad de Oro del Pop Español es un programa interactivo digno de coleccionistas". "La mejor base de datos multimedia sobre la música pop española. Hazte con una copia antes de que se agote".

CD-ROM TODAY
"La Edad de Oro del Pop Español es un producto de gran calidad en el que se ha cuidado con especial atención su aspecto gráfico".

Disponible en versión CD-ROM Para PC-Windows

Por sólo: 4.950 Pts.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

La Enciclopedia multimedia del Pop español

sugerencias

Desde estas páginas queremos invitaros a que seáis nuestros mejores críticos y nos enviéis por escrito vuestros puntos de vista, sugerencias, ideas y críticas para incorporar a la versión de 1998. Entre todos conseguiremos que PCSELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL sea el programa de fútbol internacional que realmente queremos.

SUGERENCIAS PARA LA VERSION MUNDIAL FRANCIA 98 DE PC SELECCIÓN ESPAÑOLA

Nombre y apellidos:.....
Dirección:.....
Localidad:.....Provincia:.....
Código postal:.....Teléfono: .....Edad: .....
¿Eres usuario registrado? Sí ❑ No ❑
Modelo de PC 286 ❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium ❑

Sobre la base de datos interactiva, historia:
.....
.....
.....
.....

Sobre el seguimiento: .....
.....
.....
.....
.....

Sobre el juego de simulación:.....
.....
.....
.....
.....

Sobre el torneo "Entrenador": .....
.....
.....
.....

Sobre el torneo "Selccionador": .....
.....
.....
.....
.....

Otras (presentación, manual, facilidad de uso, etc.): .....
.....
.....
.....

Escribe a **DINAMIC MULTIMEDIA**
(Puedes utilizar fotocopias de esta página o cualquier otro papel)
Sugerencias PCSELECCIÓN versión Mundial Francia'98
Ciruelos#4
San Sebastián de los Reyes.
28700 MADRID
¡¡ Gracias!!

EUROCOPA'96
Catálogo

Si buscas los *mejores títulos* multimedia en disquete y en CD-ROM, confía en **los expertos.**

En 4 disquetes o en CD-ROM

El programa de la selección española

El programa de Super Epi

En 4 disquetes o en CD-ROM

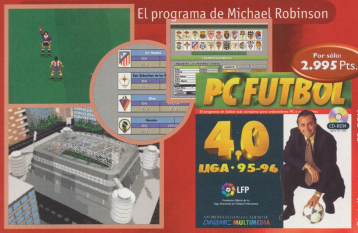
La primera película interactiva totalmete producida en España

CD-ROM para PC-DOS

La liga italiana en tu ordenador

En 4 disquetes o en CD-ROM

El programa de Michael Robinson



En 4 disquetes o en CD-ROM

Multimedia para incondicionales del basket

Visitas en realidad virtual al Museo del Prado

La enciclopedia multimedia del pop español

CD-ROM para PC-WINDOWS

www.canaldinamic.es/dinamic

DINAMIC MULTIMEDIA

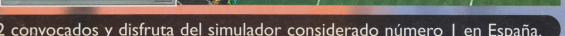
Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes MADRID

La Selección Española de Fútbol depende de ti y sólo cabe un objetivo: ganar la Eurocopa

La base de datos que sólo Julio Maldonado puede hacer: todo sobre todos

Porque sólo el mayor experto en fútbol internacional puede desmenuzar las cualidades, la vida y el historial de los 352 futbolistas de la Eurocopa y de los 16 seleccionadores. Y para que no falte nada, la historia completa de la Eurocopa desde la primera edición (1960) hasta Suecia 92.

- Conviértete en seleccionador nacional
- Elige entre todos los jugadores de 1ª
- Historia completa de la Eurocopa
- Base de datos con las 16 selecciones



Haz tu lista de 22 convocados y disfruta del simulador considerado número 1 en España.

Participa en la Eurocopa como seleccionador nacional

Sin limitaciones. Elige a los 22 que desees de toda la Primera División, diseña los amistosos de preparación, haz la alineación, la táctica… Ahora si fallas no podrás echar la culpa a nadie.

Dispones de todos los jugadores nacionales de Primera para hacer tu lista de 22.

El simulador 4.0 adaptado a los históricos campos ingleses

Las columnas en las gradas, las esquinas que dejan ver la ciudad, el público pegado a la línea de banda… Un marco mítico para disfrutar del simulador 4.0.

Sigue la Eurocopa'96 día a día con Infofútbol

Ningún medio ofrecerá tanta información sobre la Eurocopa. Previas, crónicas de los partidos, la actualidad de la selección española minuto a minuto y el Especial Eurocopa: toda la información imaginable sobre cada país, cada seleccionador y cada jugador participante.

El programa de la Selección

C.Otto.03